SUPER JUEGOS

Nº 48 ● ABRIL 1996 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA

¡¡POR FIN!!

WIPE OUT para SATURN

SEGA SATURN

Las aeronaves del mejor juego de PSX aterrizan por fin en la 32 bits de Sega.

LO QUE NUNCA PODIAS IMAGINAR

PSYGNOSIS VUELVE AL ATAQUE CON NUEVOS JUEGOS

y para...



F1

Te descubrimos en absoluta primicia la fórmula mágica que convertirá tu consola en el auténtico circo de la velocidad y el máximo riesgo.



SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS



Y ADEMAS...

- Street Fighter Alpha
- Real Bout Fatal Fury
- Kirby´s Dream Course
- Actua Soccer
- Zero Divide

A SU lADO CUAlQUIER JUeGO Es Un JUguEte

MEGA DRIVE

32 MeGas
ANimaCioNes En 3D
GrAficoS ReNdeRizAdoS
MuchoS JuEgoS en UnO SoLo
SprITes ENormEs de 96 Pixel
MUltiPLes PeRsPeCTiVas

Disney's TOY STORY



Disney INTERACTIVE







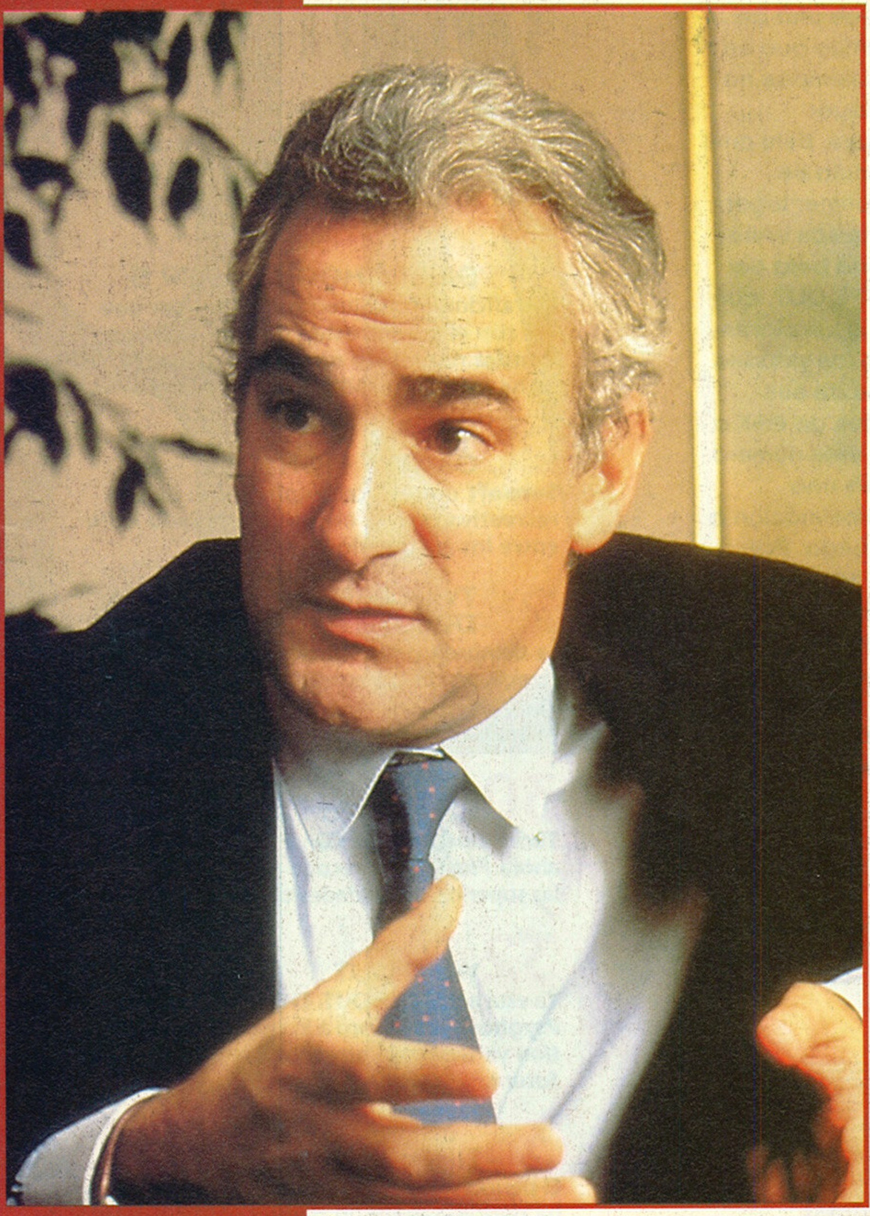
SEGA the GAME is NEVER Over.

en recuerdo de

Andrew Bagney

PRESIDENTE DE NINTENDO ESPAÑA

ADIOS A UN GRAN HOMBRE



El mundo del videojuego está de luto. **Andrew Bagney**, Presidente de **Nintendo** en nuestro país, falleció el pasado día 24 de Febrero a los cuarenta años víctima de un ataque al corazón. La vida de **Andrew Bagney**, norteamericano afincado en nuestro país desde hace más de 20 años, estuvo intimamente ligada al mundo de videojuego, donde desarrolló gran parte de su dilatada actividad profesional. En el año 1985 creó **ERBE Software**, compañía dedicada a la comercialización y distribución de juegos de ordenadores y consolas. A **ERBE** le siguieron **MCM**, **ERBE Cataluña**, **Erydis Barcelona** y **CIF Uno Madrid**, compañía que también presidió.

En 1991, **Bagney** consiguió hacerse con la distribución en exclusiva de las consola ***Game Boy*** y ***Super Nintendo*** para nuestro país a través de ERBE Software, formando parte activa de lo que se conoció en esa época como el «boom de los videojuegos». Dos años más tarde, en Julio del 93, fue nombrado **Director General** de la filial en **España** de **Nintendo,** y otros dos años después, en el mes de Marzo de 1995, alcanzó ya la presidencia de **Nintendo España**.

La vida de **Andrew Bagney** ha estado jalonada de éxitos que contribuyeron a que lo que hoy entendemos como entretenimiento audiovisual se convirtiera en toda una maravillosa realidad.

Todas las personas que mes a mes hacemos que SUPER JUEGOS llegue a vuestros hogares, queremos rendir este pequeño homenaje a una de las figuras más representativas de la implantación del videojuego en España. Andrew, además de un personaje fundamental en su compañía, fue para todos nosotros un ejemplo de colaboración debido al excelente trato que recibimos de él en todo momento. Por ello queremos sumarnos a dolor de sus familiares y amigos más cercanos, compartiendo con la gran familia Nintendo la grandísima pérdida que supone para ellos la falta de Andy. Desde aquí nuestro más sincero pésame a los que, como nosotros, supimos apreciarle en toda su medida.

SUMARIO

48

ABRIL 1996



Psygnosis es una de las compañías que en los últimos tiempos ha cobrado mayor protagonismo. Este mes su importancia es doble. En primer lugar porque tenemos entre nosotros una beta del célebre WIPE OUT, que pone bien a las claras cuáles son las virtudes y carencias de sus conversiones de PSX a Saturn. En este número encontraréis una primera aproximación a este gran juego. Por otra parte, hemos conseguido toda la información disponible sobre uno de los juegos más esperados de este año. F1, por sus características de juego, responde a todo lo que un usuario podría desear. Disfrutad de ambos.

EN PORTADA

SUPER PREVIEWS



GRUPO Z ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: José Luis del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 45
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



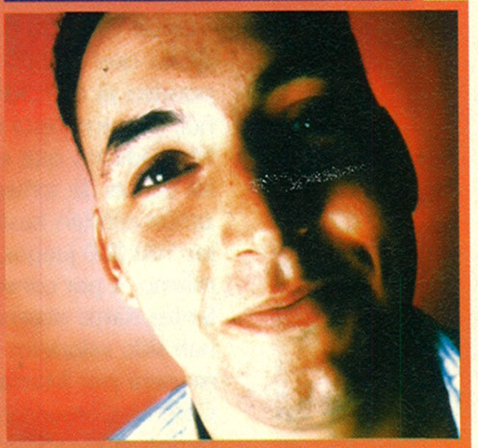
esto es ocio, socio

Quién no ha soñado con perderse en medio de un millón de almas sedientas de artificios para el ocio? Pasillos repletos de familias perdiendo niños, millones de manos toqueteándolo todo, azafatas con tantas piernas como maquillaje, vendedores de todos los pelajes y, por supuesto, todo aquello que el ocio pueda requerir. Y allí fuimos nosotros para ver si en aquel infierno había lugar para los videojuegos. Después de 300 pisotones y algunos momentos de completa desorientación, encontramos el *stand* de **Sony** con sus abarrotados expositores y la presencia de **María Jesús López** y **Sofía Amar**. Tras los besos y cumplidos, realizamos todo tipo de hurtos y nos alejamos hacia el *stand* de **Mail-Soft**. Vigilados y sin dinero dimos por concluida nuestra visita a Expo Ocio 96.

PARA TODOS LOS PUBLICOS

EDITORIAL

La cultura europea en general, y la española en particular, siempre se ha diferenciado de otras por la tardanza en asimilar conceptos que tengan que ver con los avances de la tecnología. Por eso, asociar los videojuegos con elementos de ocio familiar resulta ciertamente complicado. Cambiar esta ideología depende de todos. De nosotros porque debemos hacer llegar la esencia de los videojuegos al amplio espectro de posibles usuarios, tratando de evitar que se considere al aficionado al entretenimiento audiovisual como un miembro de un gueto. A vosotros porque debéis tratar de extender vuestros gustos a todos los ámbitos de vuestra circunstancia personal, es decir, debéis inculcar las bondades de este mundo tanto a vuestros padres, como a vuestros amigos. Formar una familia en la que los videojuegos sean tan importantes como puede ser la televisión. El ocio es cultura, y la cultura son también videojuegos.



DESDE ESTAS LÍNEAS AGRADECEMOS A TODA LA GENTE AFICIONADA A LOS VIDEOJUEGOS QUE TUVIMOS LA OCASIÓN DE SALUDAR DURANTE LA CELEBRACIÓN DEL EXPO OCIO 96. TOMAREMOS BUENA NOTA DE TODAS SU RECOMENDACIONES PARA EL FUTURO.

EL MISTER



Tras los hechos de Toledo, nos resulta bastante difícil evitar a la policía. Por suerte, esta vez sí teníamos coartada.

Los expositores de Sony mostraban gran parte del catálogo de PlayStation, así como las últimas novedades que muy pronto saldrán al mercado. Las colas eran tremendas.



Poco antes de perder su bolso, una vieja cartera azul de Loewe y gran parte de sus anillos, María Jesús López no tuvo el menor inconveniente en posar con nosotros.



TEKKEN 2 tenía más pretendientes que Asikitanga, y sólo pudimos divertirnos con el curioso contenido de las carteras de los cándidos jugones.

NOTICIAS

PLAYSTATION

SONY ARASA A NIVEL MUNDIAL EN VENTAS DE CONSOLAS

Según los datos que acaba de dar la compañía Sony sobre sus ventas a nivel mundial, los aficionados de todo el mundo parecen haberse volcado con PlayStation. Las cifras han sobrepasado todas las espectativas iniciales y las perpectivas de futuro no pueden ser mejores.

Aunque en este sector ya estamos acostumbrados a escuchar todo tipo de lamentaciones sobre las vacas flacas o los malos tiempos, aún hay gente que no puede aplicarse ese discurso. Entre ellos sin duda se encuentra **Sony**, que acaba de alcanzar los 3.500.000 de unidades de ***PlayStation*** vendidas en todo el mundo. Sólo en Europa, y desde su lanzamiento el día 29 de Septiembre, se han vendido ya más de 650.000 consolas, de las que 25.000 corresponden al mercado español, lo que no esta nada mal. A esto añadimos que en nuestro país las ventas de *software* para ***PlayStation*** rondan hasta el momento los 100.000 juegos, o lo que es lo mismo, 4 por consola. Estos excelentes datos obtenidos por **Sony** han sido valorados de la siguiente manera por **María Jesús López**, Gerente Comercial de **Sony**: «Estamos muy satisfechos de los resultados, así como de la implantación de ***PlayStation*** en el mercado español en tan corto periodo de tiempo y con las perpectivas de futuro». Para celebrarlo, **Sony** regalará un segundo disco *demo* a los usuarios que hayan mandado la garantía.





Si ya eres usuario de PlayStation y no has enviado tu garantía de compra, mándala ahora y recibiras un demo jugable de regalo con algunos de los mejores juegos.

SEGA

EURO 96 PARA SATURN, TODO UN TANTO PARA SEGA

A muchos de nuestros lectores ya debe serles bastante familiar el nombre EURO 96, la conversión particular y especialísima para ***Saturn*** del juego que conocemos en ***PlayStation*** como ACTUA SOCCER. Hasta ahí todo es correcto, pero por lo que nos cuenta **Sega** EURO 96 será bastante más que eso. Al dato ya conocido de los comentarios a cargo de **J. J. Santos** hay que añadir que en esta versión podrán jugar hasta cuatro jugadores de un modo simultáneo, que se han mejorado los gráficos, las perspectivas y jugadas de estrategia, aumentado la velocidad, se han añadido nuevas secuencias y los escenarios reales en los que se disputarán los partidos de la Eurocopa. Estos cambios hacen que **Sega** anuncie este juego como la segunda parte de ACTUA SOCCER. Para finalizar una buena noticia: **Sega** acaba de anunciar una bajada de precio (recomendado) en ***Saturn*** situándolo en sólo 49.990 pesetas.



Sega ha querido que la versión para Saturn de ACTUA SOCCER, no tenga nada que ver con la que ya esta en la calle de PlayStation. EURO 96 de Saturn es en realidad ACTUA SOCCER 2.



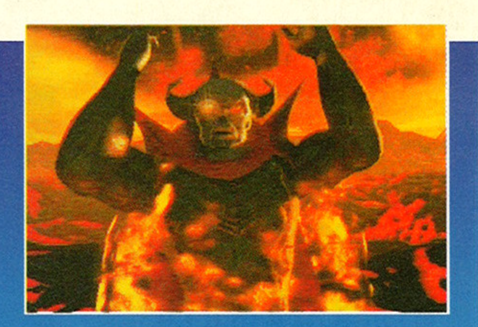
Voces en castellano, nuevas perspectivas, escenarios reales y la locución de J. J. Santos son sólo algunas de las novedades de esta versión para Saturn de ACTUA SOCCER.

SPACO

HA DADO EL GRAN SALTO HACIA LOS 32 BITS.

Todos sabíamos que la compañía **Spaco** se encargaba de abastecernos de juegos para nuestras consolas ***Game Boy***, ***NES*** y ***SNES***. Pero lo que no conocíamos es que a partir de este momento, **Spaco** también distribuirá algunos juegos para ***PlayStation***. Los programas en cuestión son HEBEREKE, un juego similar al clásico PUYO PUYO, y el juego de lucha GALAXY FIGHT de la compañía japonesa **Sunsoft**.

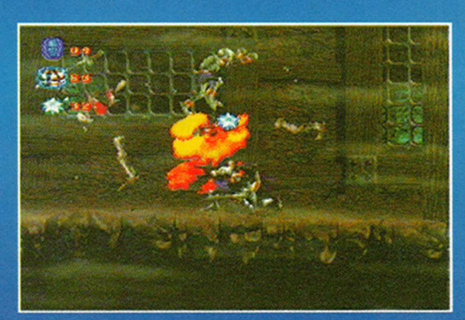
SKELETON WARRIORS, EL SECRETO DE VIRGIN





Virgin Interactive nos guardaba una pequeña sorpresa a los usuarios de *Saturn*. Programado por unos desconocidos llamados **Neversoft**, SKELETON WARIORS es un curioso *beat´em-up* con ambientación medieval, amplios escenarios con *scroll parallax* y un espectacular uso de las 3D. Gráficos renderizados por doquier, fases tipo PANZER DRAGOON, poderes visualmente impactantes, acción trepidante al ritmo enloquecido de los mandobles de espada

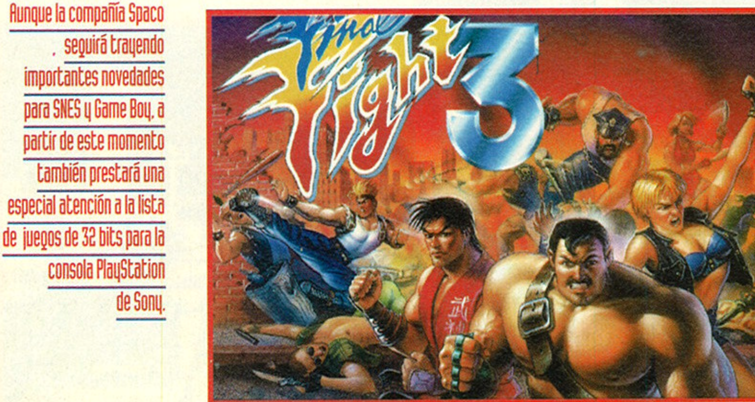




y una banda sonora de las que quitan el hipo son algunos de los brillantes ingredientes que adornan esta potente producción. Si alguien quería saber como resultaría Conan el Bárbaro en *Saturn*, que no se pierda este asombroso SKELETON WARRIORS.



Aunque la compañía Spaco seguirá trayendo importantes novedades para SNES y Game Boy, a partir de este momento también prestará una especial atención a la lista de juegos de 32 bits para la consola PlayStation de Sony.



Además de estos dos títulos para *PSX*, **Spaco** también lanzará MEGA MAN 5, TOSHINDEN y KING OF FIGHTERS para ***Game Boy***, y BREATH OF FIRE 2, FINAL FIGHT 3 y MARVEL para ***SNES***. Estarán en el mercado entre Abril y Marzo.

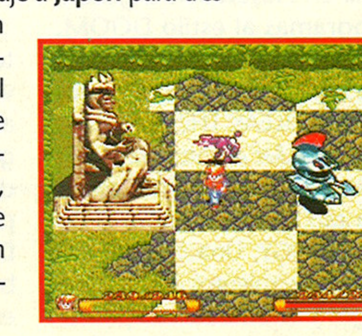
NINTENDO

VIAJA CON SECRET OF EVERMORE AL INCREIBLE JAPON

SECRET OF EVERMORE para ***SNES***, la apuesta más importante de la compañía **Nintendo** en estos comienzos de año, os brindará la oportunidad única de viajar a **Japón** en un sorteo que se realizará el 2 de Septiembre entre los compradores de dicho juego. Para participar en él, sólo deberéis pegar el adhesivo con el logotipo del juego en la tarjeta (ambos incluidos dentro de la caja del juego), y enviarla al **Club Nintendo**. El premio consistirá en un viaje a **Japón** para tres personas con los gastos pagados y con el privilegio de ser los primeros españoles, después de nosotros, en jugar con *Nintendo 64*.



SECRET OF EVERMORE os brindará la ocasión de participar en un sorteo para viajar a Japón con todos los gastos pagados. Si quieres participar manda la tarjeta incluida en la caja, con el adhesivo con el logo del juego al Club Nintendo.



NEO GEO

NUEVOS LANZAMIENTOS PARA NEO GEO CD

Neo Geo CD vivirá dentro de unos meses uno de los acontecimientos más esperados de los últimos años por los miles de seguidores de la saga ART OF FIGHTING, y eso será con la esperada llegada del que, teóricamente, es uno de los últimos episodios, ART OF FIGHTING GAIDEN. Aunque aún no se sabe con seguridad la fecha de lanzamiento, se cree que coincidirá con la aparición en los salones recreativos de ART OF FIGHTING 3. Además de este importantísimo título, los usuarios de ***Neo Geo CD*** contarán en breve con su segundo juego de golf que se llamará NEO TURF MASTERS (o si lo preferís BIG TOURNAMENT GOLF). Aunque muchos de los detalles son aún una incógnita, ya se sabe que tendrá una impecable y realista factura gráfica, cuatro grandes torneos del circuito, modo de dos jugadores simultáneos y que podremos elegir entre seis golfistas diferentes.





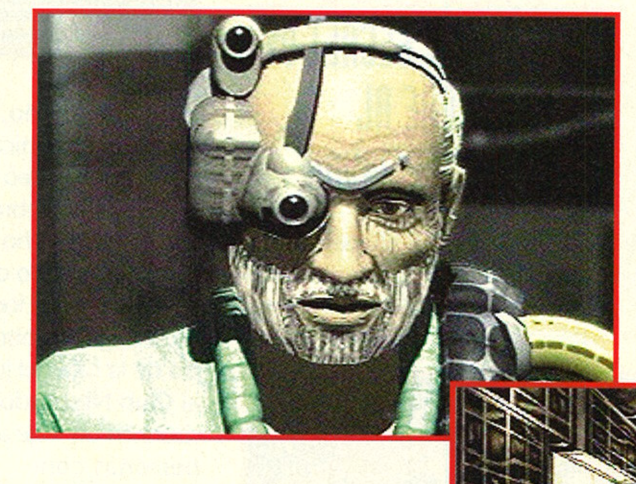
ART OF FIGHTING GAIDEN es una de las novedades más interesantes y esperadas por los usuarios de Neo Geo CD y por los seguidores de la saga de SNK.



PLAYSTATION

KILEAK THE BLOOD YA TIENE SU CONTINUACION

Aunque de ello hace mucho tiempo, seguro que recordaréis a KILEAK THE BLOOD, el encargado de inagurar en ***PlayStation*** el género de programas al estilo DOOM. Con la experiencia adquirida y una técnica mucho más depurada, nos llega ahora KILEAK THE BLOOD 2, una espectacular aventura con perpectiva subjetiva y con una calidad gráfica tan increíble como la de ALIEN TRILOGY. Una *intro* impresionante, movimientos más suaves, enemigos y escenarios más perfectos, una mayor variedad de motivos y personajes y un espectacular acompañamiento sonoro, son algunas de sus características más destacables. En próximos números podréis ojear una jugosa *preview*. De momento conformaros con las breves pantallas que acompañan esta noticia.



SABIAS QUE...

... **Sega** sacará en **EE.UU.** y **Europa** TOSHINDEN REMIX debido a que la versión japonesa presentaba problemas tan extraños como unos terribles *combos* infinitos.

... ***Nintendo 64*** ha sufrido otro retraso y ahora la fecha oficial de lanzamiento en Japón será el Domingo 23 de Julio. Los motivos: problemas en el suministro de *chip* en el procesador central.

... **Nintendo** tiene entre sus planes sacar en un futuro no muy lejano una especie de ***Game Boy*** en color, compatible con ***SNES*** y ***Virtual Boy*** y, atención, con una arquitectura de 32 *bits*.

... KING OF FIGHTERS 95 de ***Saturn*** saldrá al mercado con un doble formato (DUAL ROM) con CD y cartucho.

... MARIO RPG salió en **Japón** el pasado 9 de marzo y su nombre final será SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS.

... ***3DO*** continúa por su cuenta con la renovación de la tecnología que vio nacer a ***M2***.

PLAYSTATION

FLOATING RUNNER, UN NUEVO CONCEPTO DE JUEGO



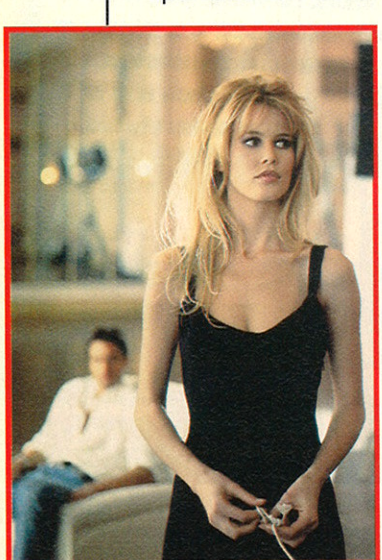
A más de uno estas imágenes de FLOATING RUNNER para ***PlayStation*** les recordará a aquellas de SUPER MARIO 64 de ***Nintendo 64***, y no es de extrañar porque ambos juegos guardan muchas similitudes. Se trata de una aventura en 3D con una mecánica parecida a la de los juegos de plataformas y un desarrollo tan trepidante como el de un gran arcade. Gráficamente es una auténtica belleza pero su punto más fuerte es el de la diversión. Permaneced atentos a próximos números.

FLOATING RUNNER aúna en un sólo juego una gran espectacularidad gráfica y toda la acción de un arcade.

NOTICIAS GRUPO ZETA

GRAN EXITO DE LA NUEVA CAMPAÑA DE LA REVISTA WOMAN CON CLAUDIA SCHIFFER

WOMAN, revista editada por **Grupo Zeta**, se ha apuntado un nuevo tanto al conseguir que **Claudia Schiffer** y el modelo más cotizado, **Markus Schenkenberg**, protagonicen el *spot* de su nueva campaña de consolidación y potenciación como una de las cabeceras líder de la publicaciones femeninas. El anuncio es obra de un equipo al frente del cual se hallaban **Damián García Puig**, director editorial de WOMAN y creativo del *spot*, y **Joan Lluis Arruga**, uno de los realizadores publicitarios más prestigiosos de España. Del estilismo se encargó **Anna Vallés**, directora de moda en WOMAN.



Claudia Schiffer y Markus protagonizan la campaña de WOMAN.

F-1 DES

Pese a que hasta el momento practicamente nadie tenía conocimiento del proyecto **F1**, **SUPER JUEGOS** ha conseguido reunir toda la información existente ahora mismo sobre el último gran título de la compañía británica. Si todo sale como se espera, el próximo verano tendremos en nuestras manos el mejor simulador automovilístico de todos los tiempos. Y no nos lo inventamos nosotros, ya que en palabras de los propios programadores de **Bizarre Creations** (equipo en el que **Psygnosis** ha confiado para la concepción de este título), **F1** será incluso mejor que GRAND PRIX 2 para *PC*, título que aparecerá a finales de Abril y que ha sido programado por el inigualable **Geoff Crammond**. Al igual que este último, **F1** cuenta con la licencia de la **FOCA**, lo que le ha permitido contar con to-





VISTAS

En el momento actual de produccion en que se encuentra **F1**, cualquier vista es posible, aunque segun han reconocido sus propios programadores, en la version final tan solo tendran cabida algunas de ellas, las mas tradicionales. Algunas de estas vistas se han situado exactamente en los mismos lugares en los que las camaras de television emiten las imagenes de las carreras. Aunque sin duda, lo mas destacado en este sentido, es la posibilidad que se esta contemplando de utilizar el link cable para utilizar una segunda Playstation como si fuese un televisor, pudiendo contemplar desde esta una retransmision de las evoluciones del primer jugador.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Ademas de la personalidad que se le ha dado a cada uno de los pilotos, se han utilizado tecnicas de inteligencia artificial aplicadas a la conduccion de cada uno de ellos. Asi, cada piloto sabe en todo momento el estado de su monoplaza, su situacion en la carrera y otros parametros mas que evaluara convenientemente antes de realizar cada maniobra. Por supuesto, todos los pilotos intentaran ganar, independientemente de su habilidad y las condiciones que les rodeen, lo que en muchas ocasiones les llevara a cometer fallos que nosotros podremos aprovechar.



A IMAGEN Y SEMEJANZA

VELAMOS EL SECRETO

dos los elementos que rodean a esta importante asociación y que, como podréis conocer en las siguientes líneas, llegan hasta límites de detalle casi inverosímiles.

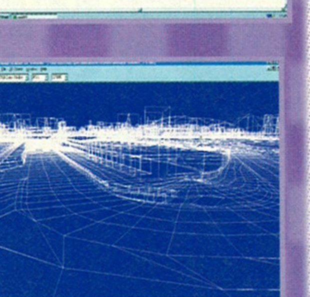
El primer, y casi el punto más importante, concierne a la mejor explotación que se ha hecho del *hardware* por parte del equipo de programación británico. Pese a que **Bizarre Creations** fue uno de los primeros *Third Party* para ***PlayStation***, la mayor parte del tiempo desde que obtuvieron el *kit* de desarrollo lo han centrado en la concepción de un nuevo *software,* llamado *Slaughter*, que explotase al máximo el por otro lado impresionante *hardware* de la consola de **Sony**. El primer beneficiado de este nuevo *software* es el título que nos ocupa, con el que se han conseguido alcanzar velocidades de refresco de pantalla de hasta 25 *frames* por segundo en la versión PAL y 30 frames por segundo para el sistema NTSC, todo ello pese al gran número de polígonos texturizados que se deben mover en cada *frame* (aproximadamente unos 150.000 entre coches y circuito). Todo esto ha llevado a sus programadores a calificar a este título como un juego de segunda generación en lo que a ingeniería de *software* se refiere.

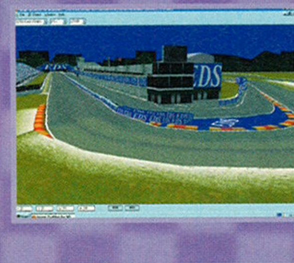
El espectacular éxito obtenido con el nuevo *software* ha permitido dotar al juego de todo tipo de detalles que hacen que éste sea aún más real si cabe. Como ejemplo, podemos mencionar el hecho de que los vehículos de cada uno de los trece equipos ha sido trasladado al mundo 3D de **F1** con la mayor precisión posible, llegando hasta el punto de resultar decisivo en el desarrollo de la carrera la aerodínamica de cada uno de éstos. Podemos decir, en definitiva, que no se han

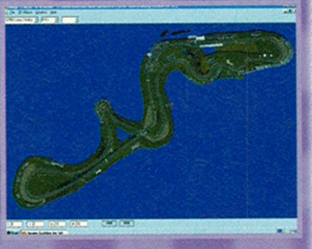




CIRCUITOS







Los circuitos han sido uno de los aspectos que mas se han trabajado del juego, incluyendo, casi al detalle, los diecisiete circuitos que conformaron el mundial del año 1995, y cuyas longitudes varian entre los 3.3 Km. y los 7 Km. Los nombres de todos ellos son los siguientes: Interlagos (Brasil), Oscar Galvez (Argentina), Imola (San Marino), Montmelo (España), Montecarlo (Monaco), G. Villeneuve (Canada), Magny Cours (Francia), Silverstone (Inglaterra), Hockenheim (Alemania), Hungaroring (Hungria), SPA (Belgica), Monza (Italia), Estoril (Portugal), Nurburgring (Europa), Tanaka (Pacifico), Suzuka (Japon) y Adelaida (Australia).

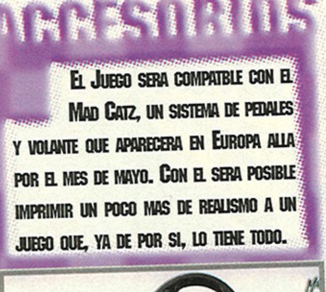
Bizarre Creations, a través de Psygnosis, tiene en sus manos la posibilidad de crear el simulador de Formula 1 mas cercano a la realidad que jamas se ha programado. Con la informacion que tenemos en nuestras manos podemos asegurar que estan muy cerca de conseguirlo, aunque hasta el proximo verano no podremos disfrutar de él.



limitado, como ocurre en otros juegos, a crear un único monoplaza y modificar únicamente sus texturas. Otro de los puntos fuertes de **F1** afecta al comportamiento de los pilotos en la carrera, ya que los diseñadores de **Bizarre** han invertido gran parte de su tiempo en el estudio de vídeos a partir de los cuales han podido obtener la forma de conducir de cada uno de los treinta y cinco pilotos que participan en el mundial de este año. Han sido largas horas en la sala de proyecciones estudiando las casi 100 horas de vídeo con que contaban. En ellas, además de estudiar el comportamiento de pilotos, encontraron toda la información necesaria para representar al detalle cada uno de los diecisiete circuitos de que consta el mundial. Para afrontar los distintos circuitos se podrá elegir entre distintos modos de juego. Digamos que en este sentido, el juego llenará tanto a los amantes de la simulación como a los de los arcades. Por un lado, el modo arcade nos permitirá jugar del mismo modo que lo hacíamos con títulos como POWER DRIFT de **Sega**, esto es, teniendo como único impedimento para correr la siguiente carrera el hecho de no cruzar la línea de meta en el puesto requerido. El modo simulador, el más importante, permitirá ajustar los niveles tanto de dificultad como de control a nuestra medida. Así, podemos ser nosotros los que planeemos nuestra estrategia a la hora de entrar a boxes o dejar que sea nuestro equipo el que nos avise en el momento preciso. Por otro lado, también podemos dejar que sea el ordenador el



ACCESORIOS



EL JUEGO SERA COMPATIBLE CON EL MAD CATZ, UN SISTEMA DE PEDALES Y VOLANTE QUE APARECERA EN EUROPA ALLA POR EL MES DE MAYO. CON EL SERA POSIBLE IMPRIMIR UN POCO MAS DE REALISMO A UN JUEGO QUE, YA DE POR SI, LO TIENE TODO.





EQUIPOS Y PILOTOS

LOS TRECE EQUIPOS OFICIALES INCLUIDOS SON: BENETTON, WILLIAMS, FERRARI, MC LAREN, JORDAN, SAUBER, TYRELL, PACIFIC, MINARDI, LIGIER, FORTI, FOOTWORK AND SIMTEK. LOS TRINTA Y CINCO PILOTOS QUE COMANDARON DICHAS ESCUDERIAS EN 1995 Y QUE APARECEN EN F1 SON: SCHUMACHER, HILL, COULTHARD, ALESI, MANSELL, BERGER, BRUNDLE, HERBERT, KATAYAMA, HAKKINEN, BLUNDELL, SALO, INOUE, PAPIS, MAGNUSSEN, BARRICHELLO, SCHIATTARELLA, MORBIDELLI, IRVINE, GACHOT, VERSTAPPEN, DINIZ, MORENO, MARTINI, LAMY, BADOER, SUZUKI, PANIS, WENDLINGER, BOULLION, FRENTZEN, MONTERMIMI, LAVAGGI, DELETRAZ Y AUSTRALIA. DECIR QUE CADA EQUIPO CUENTA CON SU MONOPLAZA Y COLORES EXCLUSIVOS, MIENTRAS QUE LOS PILOTOS HAN SIDO TRATADOS INDIVIDUALMENTE PARA ASIGNARLE A CADA UNO UNA PERSONALIDAD DIFERENTE. ASI, POR MEDIO DE PARAMETROS, SE HA PODIDO REFLEJAR LA ESPECTACULARIDAD DE ALESI, LAS LOCURAS DE KATAYAMA, LA PESIMA CONDUCCION DE DINIZ O LOS FRIAS Y CALCULADAS MANIOBRAS DE SCHUMACHER, LO QUE NO QUITA QUE ESTE ULTIMO PUEDA COMETER FALLOS EN ALGUN MOMENTO DE LA CARRERA.





SVELAMOS EL SECRETO

encargado de cambiar las marchas o de mostrarnos una guía sobre la superficie que nos indique por qué parte de la carretera debemos rodar en cada momento. En el modo más alto de dificultad, y por ende el de más realismo, nos enfrentaremos a carreras casi reales que podrán llegar a alargarse durante más de dos horas. Todo un reto para todos aquellos amantes del mundo de la **Fórmula 1**. Por último, queremos hacer mención a un hecho que se está extendiendo últimamente en el mundo de los simuladores deportivos. Hablamos de los comentaristas. **F1** cuenta también con la colaboración de un número uno de la televisión británica (un señor llamado **Murray Walker**) que se ha encargado de grabar casi una hora de tensas narraciones con las que ambientar aún más si cabe la carrera. Desde Inglatera se asegura que dichas narraciones serán regrabadas en paises como **Francia**, **Italia** y **España**, en los que se espera contar también con comentaristas de primera clase para dicho trabajo.



El juego en la actualidad esta en fase *alfa* (falta la inclusión de opciones y creación del código para boxes y demás, entre otros), por lo que todavía habrá que esperar, como ya hemos dicho, al próximo verano. De cualquier modo, y viendo lo que las imágenes de que disponemos nos muestran, mucho nos tememos que ésta va a ser una espera paciente pero placentera.

J.C. MAYERICK

FICHA TECNICA

- LICENCIAS

Cuenta con la licencia oficial de la **FOCA** a traves de la **FUJI** Television, lo que le ha permitido contar con los trece equipos oficales y sus treinta y cinco pilotos, asi como con los diecisiete circuitos que conforman el mundial de **1995**.

- OPCIONES

Se puede elegir entre el Arcade Mode (el jugador corre sin tener que preocuparse del estado de su vehiculo), y el Advanced Mode, que representa el modo de simulacion en si. En este modo se podran seleccionar todo tipo de elementos, como motor, frenos, neumaticos, tiempos de calificacion, longitud de la carrera, metereologia, etc. Tambien se podran seleccionar distintos tipos de ayuda para los conductores menos experimentados, como el cambio automatico de marchas o la señalizacion sobre la pista del recorrido a seguir en cada momento. Es de esperar que el numero de opciones se incremente notablemente, ya que es uno delos aspectos que mas esta trabajando Bizarre Creations en estos moementos.

- COMENTARISTA

Un tal Murray Walker ha sido el encargado de grabar las veinte paginas del guion (aproximadamente una hora de grabacion) que sirven para comentar las incidencias de la carrera. Casi con toda seguridad, España, Francia e Italia contaran con versiones en su propio idioma de dichos comentarios, que seran grabadas por conocidas voces de cada pais.

- NUSICA Y SONIDO

Mike Clarke, musico de Psygnosis, ha sido el encargado de componer las doce pistas que incluye el **CD** del juego. Se esta intentando contratar tambien alguna que otra cancion mas de dos conocidos guitarristas americanos (Joe Satriani y Steve Vai). El sonido permitira ser escuchado en mono, estéreo, Dolby Surround o Q-Sound.

- DATOS TECNICOS

El juego alcanzara una frecuencia de refresco de pantalla de **25** frames por segundo en la version **PAL** y **30** en la **NTSC**, moviendo unos **150.000** poligonos por segundo a **256** colores. Por otro lado, todos los eventos de la carrera podran ser grabados para ser repetidos posteriormente. Permitira también el modo de dos jugadores linkados (todavia no se ha implantado), asi como el uso de las Memory Card para el almacenamiento de los mejores tiempos, repeticiones y temporadas enteras.

- FUNTE DE DATOS

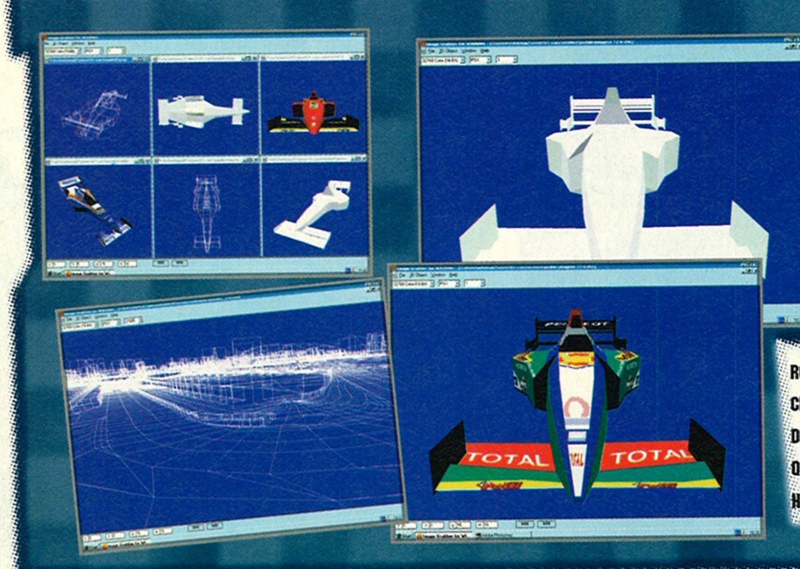
Bizarre creations ha contado con la colaboracion de **FUJI** Television, que le ha proporcionado todo tipo de videos sobre los pilotos, coches y circuitos. También han contado con la inestimable ayuda de uno de los mas importantes equipos del circuito (cuyo nombre no han querido revelar), lo que les ha permitido obtener informacion de primera mano sobre aspectos totalmente desconocidos en otros titulos de este mismo genero.



F-1 DESVELAMOS EL SECRETO

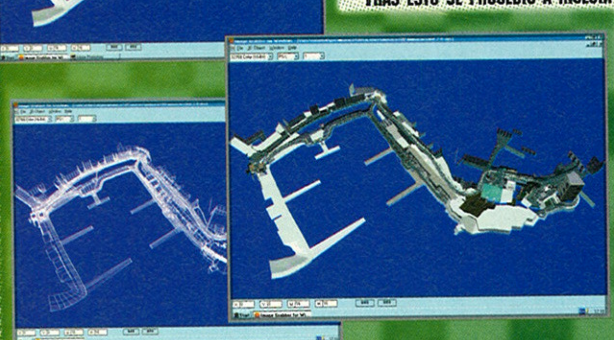
ASI SE HIZO

MODELADOS COCHES



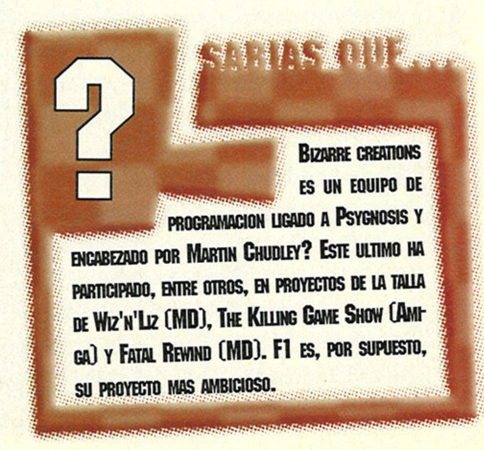
Para el diseño de los monoplazas se recurrio a los mil veces mentados videos, que de nuevo fueron una ayuda indispensable a la hora de tomar hasta el mas minimo detalle de cada vehiculo, sobre todo a la hora de diseñar las texturas. Los pasos que se siguieron en la creacion de los vehiculos fueron los mismos que en el diseño de los circuitos. La aerodinamica de cada uno de ellos se saco de los distintos planos que recibieron de los equipos, lo que ha permitido que cada coche disponga de un diseño totalmente exclusivo. Las texturas de los monoplaza cuentan con todos los sponsors reales que lo patrocinan, a excepcion de las marcas de cigarrillos que, por motivos obvios, desaparecen de todo el juego. El genial acabado de los vehiculos se ha conseguido aplicandoles el Gouraud Shading, una técnica de sombreado que permite dotar a los modelos 3D de un realismo mucho mayor, con una mejor sensacion de profundidad. Con todo ello se ha logrado que los vehiculos gocen de una apariencia casi real nunca vista en un juego de estas caracteristicas.

CREACION DE CIRCUITOS



Los diecisiete circuitos fueron modelados a partir de los diagramas de que disponia Bizarre y de las imagenes cedidas por Fuji Television. A traves de un editor especial y de las medidas originales se pudo tener un primer modelo 3D del circuito. Tras esto se procedio a incluir elementos como las barreras, bordillos y arboles. El siguiente paso fue cargar el modelo actual en SoftImage (Silicon Graphics), donde se crearon a mano edificios y demas elementos urbanisticos. Una vez hecho todo esto, se procedio a convertir todo ello en datos que el software creado por Bizarre pudiese interpretar.

El proyecto F1 comenzó, indirectamente, el día que Bizarre Creations consiguió la licencia de Sony como third party de PlayStation. Desde entonces se trabajo en el "Slaughter" un proyecto que pretendía explotar al máximo el hardware de la PlayStation. Una vez estuvo todo a punto, se pasó al estudio de toda la información recogida, que incluía 100 horas de video con imágenes de todas las carreras de la temporada 1995, así como cientos de diagramas en los que se reflejaba, con todo detalle, la aerodinámica de los vehículos, además de las dimensiones exactas de todos y cada uno de los circuitos del mundial. De los vídeos se sacó, por ejemplo, la personalidad de cada piloto, así como la forma de conducir de cada uno de ellos, aunque también permitió conocer con detalle información esencial a la hora de determinar las vistas que iba a incluir el juego y detalles de los circuitos que los diagramas no reflejaban (sobre todo a nivel urbanístico). Con todo se procedió a la programación en sí del juego, que comenzó con el modelado de todos los elementos gráficos. Al tiempo, Murray Walker (comentarista deportivo) comenzaba a grabar el guión que finalmente permitirá la narración de las carreras, mientras que otro equipo recopilaba todo tipo de sonidos aplicables al juego. En estos momentos, F1 ha entrado en la fase definitiva, en la que se dan los últimos retoques, sobre todo a nivel de opciones. Las vistas, el modo linkado y la entrada en boxes serán, entre otros, los elementos que pongan fin a la programación de este portentoso juego.



SABIAS QUE...

Bizarre Creations es un equipo de programacion ligado a Psygnosis y encabezado por Martin Chudley? Este ultimo ha participado, entre otros, en proyectos de la talla de Wiz'n'Liz (MD), The Killing Game Show (Amiga) y Fatal Rewind (MD). F1 es, por supuesto, su proyecto mas ambicioso.



actua SOCCER

PlayStation



"Actua Soccer es el juego de fútbol más dinámico y emocionante del mercado."

"El mejor juego de fútbol de 32 bits, por la calidad de sus gráficos y por su jugabilidad."

"Ahora con Actua Soccer hay fútbol todas las tardes."

"Es tan real que te absorbe y sólo puedes pensar en los goles."

"Los jugadores se mueven igual que los de verdad. La única diferencia es que son más rápidos."

Acción revolucionaria. El movimiento de los mejores futbolistas del mundo, capturado en tiempo real. Es igual que ver un partido en televisión, pero eligiendo y controlando a los equipos. Y decidiendo su juego. 44 equipos para elegir. Edita tus propias tácticas. Copas, torneos y ligas. Atmósfera real. Juego absorbente. Fútbol de verdad.



Featuring











No hay nada virtual en actua

La versión de este juego es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A.
C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 MADRID

がなの

Los usuarios de *Saturn* podrán disfrutar el mes que viene con el lanzamiento de NIGHT WARRIORS: DARKSTALKER'S REVENGE. Este es el nombre que tendrá en Occidente **VAMPIRE HUNTER**, tal y como ocurriera con el arcade.



Capcom ha realizado la conversión de este título para los 32 *bits* de *Saturn*, mientras que los poseedores de *PlayStation* tendrán que conformarse con la primera entrega de esta serie. La verdad es que notan diferencias con la máquina. Todas las mejoras que incluía el original respecto al DARKSTALKERS están presentes en la versión para *Saturn*. Cuatro personajes más, que en realidad son dos, Lei-Lei y Donovan, ya que la otra pareja está compuesta por Pyron y Phobos, los anteriores jefes finales que, por supuesto, vuelven a jugar el mismo papel en **VAMPIRE HUNTER**. Para los que no hayan tenido noticia de su existencia, y para refrescar la memoria de los que ya le conocían, pasaré a relatar



DARKSTALKERS pasó bastante desapercibida en las salas de todo el mundo. La segunda parte ha obtenido un mayor reconocimiento, pero sin llegar a la repercusión del buque insignia de **Capcom**, la saga STREET FIGHTER.

Trasladar los 300 megas que ocupaba el juego original ha acarreado algunos problemillas. Los programadores han optado por tomar el mismo camino que con X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM: sacrificar algunas animaciones para que el *hardware* de *Saturn* pueda gestionar sin ningún tipo de fallo los gráficos y movimientos de lo que aparece en pantalla. El resultado es envidiable, ya que apenas se

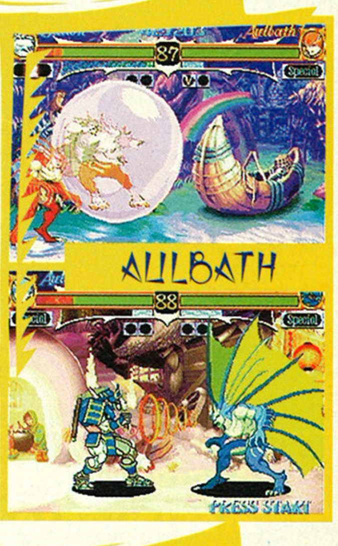




LUCHADORES

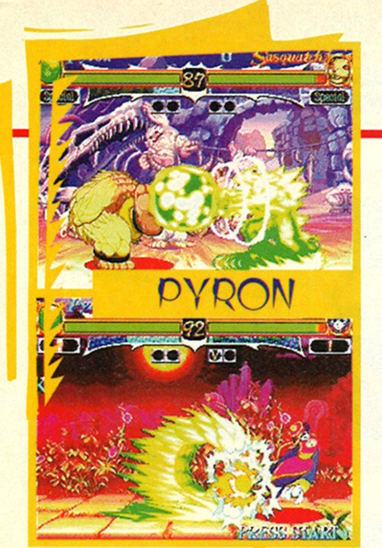












LA FAMILIA DE LUCHADORES HA AUMENTADO EN ESTA ENTREGA. LOS ANTERIORES JEFES FINALES, PHOBOS Y PYRON, PUEDEN SER SELECCIONADOS COMO CARACTERES JUGABLES.

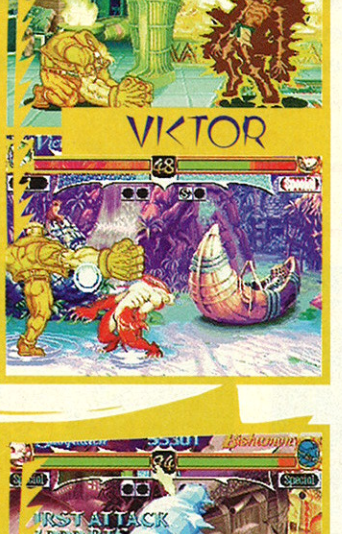


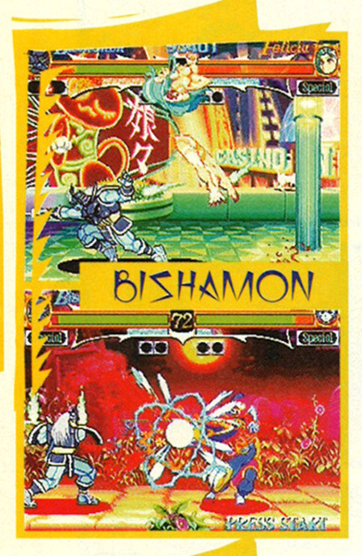






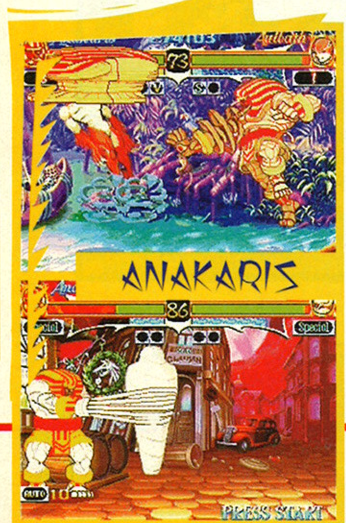


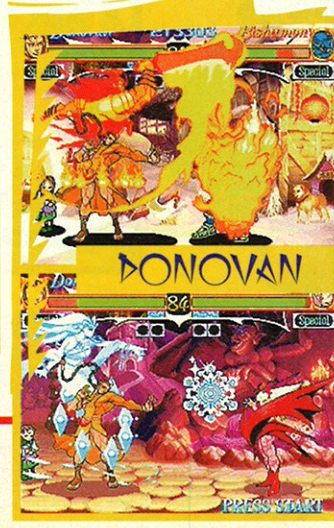


















el resto de innovaciones. Aunque el sello de STREET FIGHTER está patente en todos los personajes a la hora de ejecutar sus movimientos, a diferencia de éste y de DARKSTALKERS, los ataques del adversario pueden ser blocados en el aire. Pero la novedad más importante es la posibilidad de ejecutar *Combo Chains* utilizando simplemente patadas y puñetazos. No es necesario rellenar una sola vez la barra para ejecutar los golpes especiales, podréis acumular hasta nueve de estos movimientos. No creo que sea necesario alabar los extraordinarios gráficos del juego, en los que es fácil reconocer el estilo a que **Capcom** nos tiene acostumbrados. Quizá el aspecto que ha salido perdiendo, como suele ser habitual en estos casos, es el sonido. La máquina había hecho uso de la tecnología *Q-Sound,* consiguiendo un efecto envolvente en los jugadores que no será posible obtener en casa a menos que poseáis un excelente equipo de música. En breve esperamos ofreceros una *review* detallada sobre las excelencias de **VAMPIRE HUNTER**.

R. DREAMER

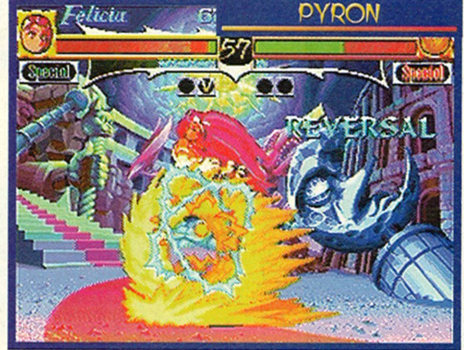


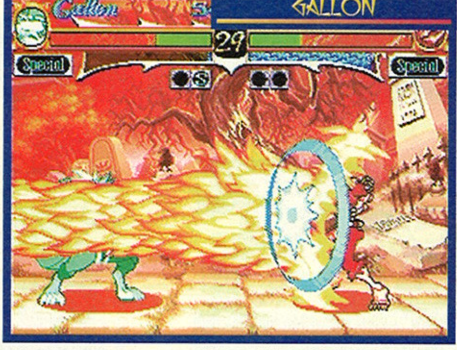


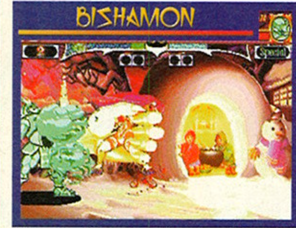


SPECIAL MOVES

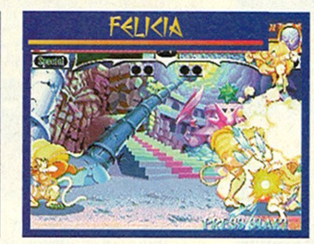




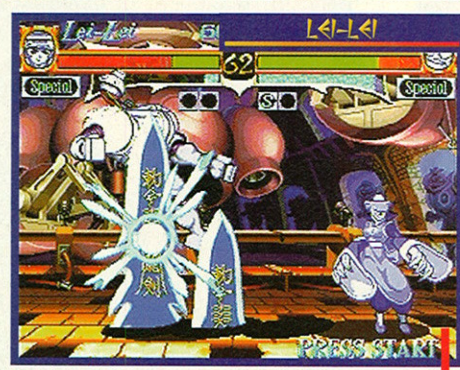




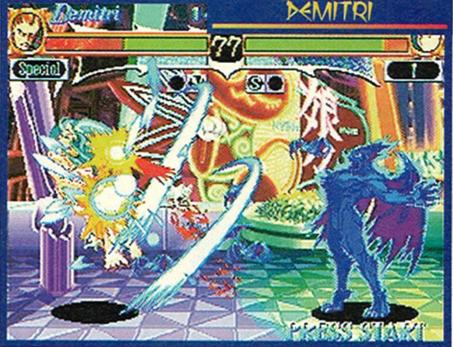












VAMPIRE HUNTER

LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES QUE PUEDEN EJECUTAR LOS PERSONAJES SON IMPRESIONANTES Y SENCILLOS DE REALIZAR. ALGO QUE AGRADECERAN LOS MENOS EXPERTOS.

SEGA the GAME is NEVER Over.



Sega Saturn ofrece a sus fieles los mejores juegos en exclusiva, nadie más te los puede dar, son vírgenes, son para tí.

















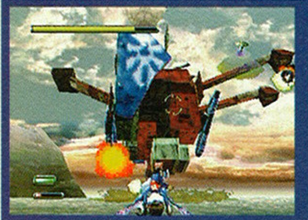
CD ROM

SATURN

SEGA / ANDROMEDA

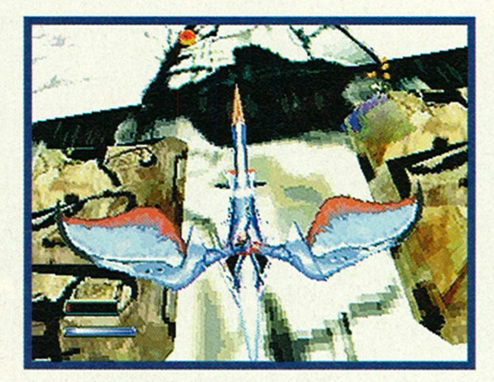
El año pasado **Sega** y **Andromeda Team**, nos sorprendieron con un producto para *Saturn* tan espectacular como original. Se trataba de **PANZER DRAGOON**, un juego que impresionó a todos por sus espectaculares gráficos. Ha llegado el momento de que este coloso regrese dispuesto a superar con creces a su predecesor. Una de las novedades que podemos destacar en esta secuela es el cambio de uno de los personajes centrales, el dragón, al que veremos crecer a lo largo de las fases. Así empezaremos controlando a un jovencísimo «dragonzuelo», que aún no puede volar. Con él aprenderemos el arte del despegue hasta que en los últimos escenarios el tamaño del dragón sea muy superior al de la primera parte. Los escenarios se mueven con una fluidez y suavidad insospechados, dejando atrás todo lo visto hasta ahora en *Saturn*. En cuanto al desarrollo, éste es mucho más variado que nunca, ya que gracias a los distintos estados del dragón atravesaremos los decorados a pie o volando, y podremos mover al dragón hacia los lados para esquivar, cosa que era prácticamente imposible antes. También se altera sensiblemente el sistema de cambios de vista, ya que aparte de las cuatro anteriores, dispondremos de una cámara inteligente que nos ofrecerá una mejor panorámica de la acción.

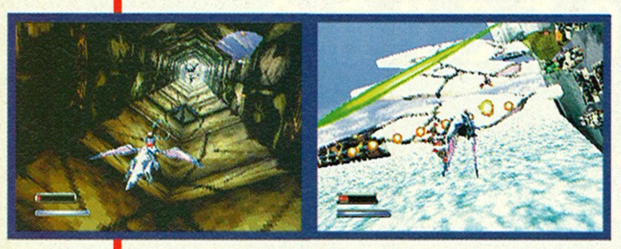
THE PUNISHER





EN EL SEGUNDO EPISODIO PODREMOS VISITAR UNO DE LOS ESCENARIOS DE LA INTRO DEL PRIMER JUEGO





EL FABULOSO ENTORNO GRAFICO DE QUE HACIA GALA EL PRIMER JUEGO SE HA ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

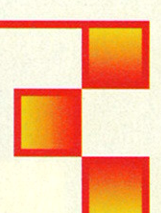


UNA DE LAS NOVEDADES DE ESTE JUEGO ES EL DE PODER JUGAR EN LA INTRO DEL JUEGO



PANZER DRAGOON ZWEI







SEGA the GAME is NEVER Over.

No matarás













Los personajes creados por **Naoko Takeuchi** se estrenan en *PlayStation* por obra y gracia de **Bandai** y su subsidiaria **Angel**, que han tomado como referencia la última parte de la serie de TV para crear un nuevo y sugerente arcade de lucha en la más pura línea KILLER INSTINCT. Como principal novedad frente a los otros *beat´em-ups* protagonizados por Bunny Tsukino y sus amigas en *SNES*, hay que destacar en **SAILOR MOON SUPER S** la incorporación de una nueva luchadora, Sailor Saturn, y el hecho de que al igual que pasara en la recreativa de **Rareware**, los *sprites* de las luchadoras han sido generados por ordenador. Dentro de muy poco os ofreceremos más imágenes de este gran juego.

NEMESIS

SAILOR MOON SUPER S













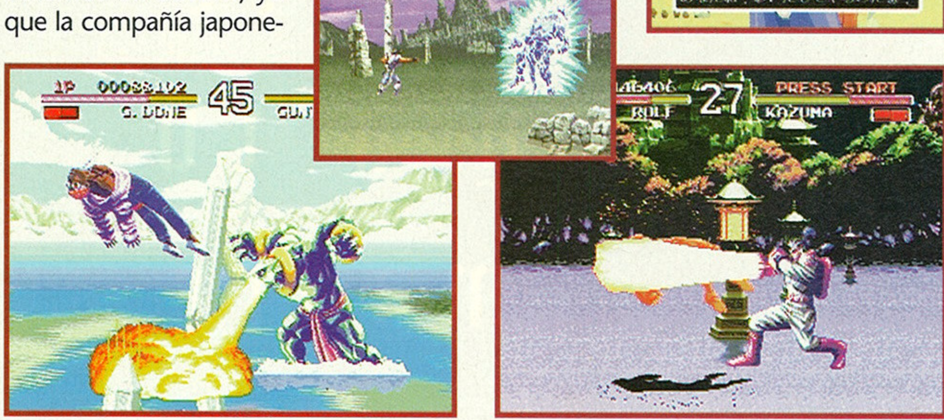
BONUS

Cualquiera que lleve más de diez minutos en esto del videojuego sabe que por cada juego que sale en Europa, salen al menos diez en Japón. Esa proporción tan ventajosa para el usuario nipón le permite disfrutar de una cantidad y, sobre todo, de una variedad de títulos que aquí sólo podríamos alcanzar a soñar tras una opípara cena bien regada de licores. **GALAXY FIGHT** para *Saturn*, si **Sega España** u otra compañía distribuidora no se deciden a traerlo, será uno de tantos juegos que se queden al otro lado de nuestras fronteras. Los aficionados a los juegos de lucha y las recreativas recordarán fácilmente este programa de **Sunsoft**, que hace algún tiempo también salió para *Neo Geo CD*. Esta última versión es una buena referencia para que podáis haceros una idea exacta de lo que veremos en *Saturn*, ya que la compañía japonesa no ha introducido prácticamente ningún cambio. Si acaso hubiera que destacar alguna variación, y esta sería mínima, habría que hacer referencia al *zoom in-zoom out* que acompaña a la acción y que, por su fluidez y suavidad, es uno de los mejores que hemos visto para *Saturn*. Esto y algunas imágenes nuevas presentes durante la carga son lo único reseñable en un juego que mantiene la misma estructura, idéntico nivel de dificultad e igual diseño gráfico. Conviene recordar que **GALAXY FIGHT** puede presumir, entre otras cosas, de tener el plantel de luchadores más variopinto, dispar y peculiar del mundillo de los juegos de lucha. Por lo demás, repite las pautas más clásicas del género con el típico modo historia y versus, escenarios amplios, llaves espectaculares, un ritmo frenético, algunos personajes sorpresa y la presencia de un Jefe Final intratable. Si queréis saber más de **GALAXY FIGHT**, estad atentos a estas páginas en próximos números.

DE LUCAR

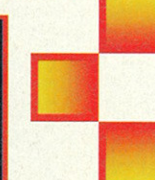






GALAXY FIGHT





SEGA the GAME is NEVER Over.



Amarás estos 2 juegos como a tí mismo.











TWIN BEE DELUXE PACK

PlayStation

El éxito de PARODIUS DELUXE PACK parece haber alentado a **Konami** a trasladar sus mejores clásicos a ***PlayStation*** y ***Saturn,*** y nos ofrecen ahora la misma fórmula con otra saga mítica de los recreativos: **TWIN BEE**. Al igual que hiciera con PARODIUS, **Konami** ha reunido en un sólo CD la primera y la última aparición de **TWIN BEE** en los salones de juego de todo el mundo, para ofrecer a los usuarios de 32 *bits* un espectáculo de gráficos, musica y jugabilidad como pocas veces se puede saborear en un sistema doméstico. Un festival que se inicia con **TWIN**

El menú de opciones de TWIN BEE permite elegir dos modos distintos de concebir la pantalla de juego: *Full Screen* o *Arcade*.

Por su parte, TWIN BEE YAHOO incluye un modo de juego exclusivo para las versiones *Saturn* y *PSX* llamado *Special Mode*.



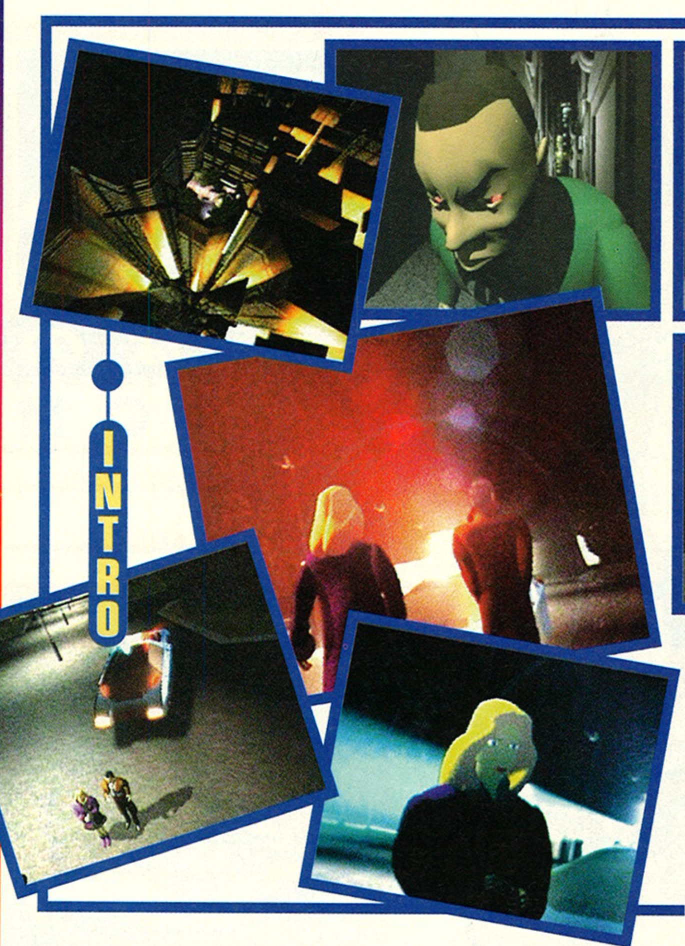
CD ROM

PLAYSTATION

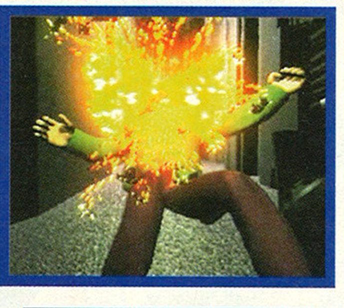
KONAMI

BEE, la recreativa que en 1991 sorprendió a propios y extraños por sus grandes dosis de humor, y que la propia **Konami** se ocupó de trasladar a la ***PC Engine*** en una de las mejores conversiones que se recuerdan. Pero el plato fuerte del conjunto es, sin duda ,**TWIN BEE YAHOO**, copia exacta de la máquina aparecida el pasado año, y uno de los derroches gráficos más impresionantes realizados hasta la fecha por **Konami**. A través de seis increibles mundos, **YAHOO** nos muestra el grado de locura al que han llegado los grafistas de la casa, tanto por el diseño de los *Final Bosses* como por la quinta fase, todo un homenaje a Alicia en el País de las Maravillas. Y ello sin olvidar por supuesto los tonos pastel y el colorido que siempre han caracterizado a la saga **TWIN BEE**. Pronto os ofreceremos un avance más amplio de esta genial recopilación.

NEMESIS

















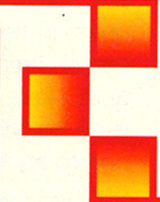




La más celebrada contribución de **Konami** al mundo de las videoaventuras continúa triunfante su andadura por todos los sistemas de ocio doméstico. Tras arrasar el pasado año en su adaptación a ***Mega CD***, y con anterioridad en ***PC Engine Duo*** y ***MSX***, el mito **SNATCHER** se hace extensible ahora a ***PlayStation*** en una espectacular conversión en la que destaca por

SNATCHER

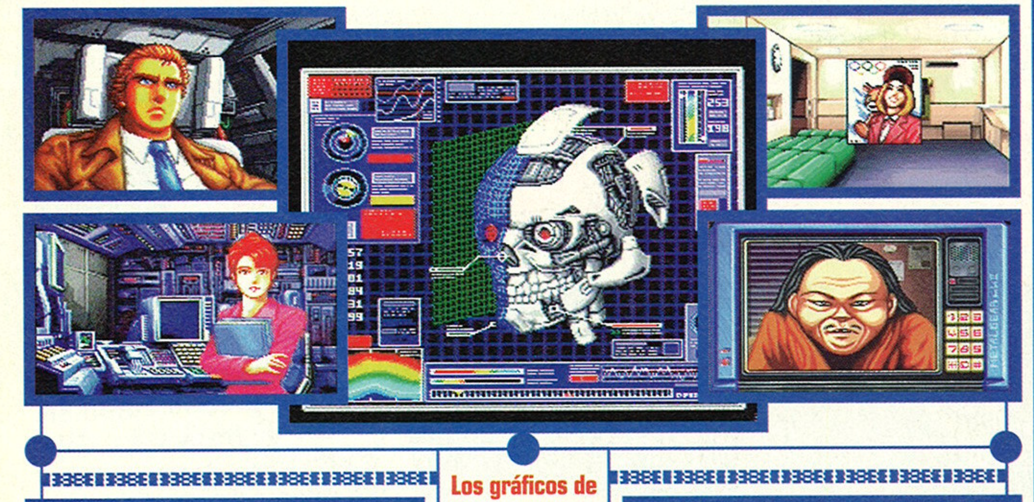














CD ROM

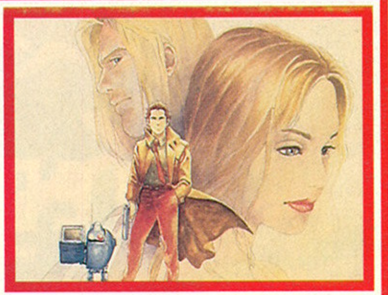
PLAYSTATION

KONAMI



Los gráficos de esta entrega para *PlayStation* respetan totalmente los del SNATCHER original, con el añadido de un mejor colorido y algún que otro *sprite* renderizado.





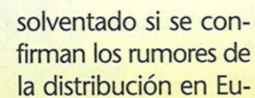
encima de todo las mejoras gráficas respecto al original. Dos *intros* generadas por ordenador, un mayor colorido y la sustitución de algunos *sprites* (como el del robot Metal Gear) por imágenes renderizadas, son las principales novedades que incorpora esta versión ***PlayStation***, que ve la luz ocho años después del **SNATCHER** original, concebido en 1988 para el ***PC-8801*** de **Nec**. Un largo periodo











de tiempo que no ha hecho sino aumentar la leyenda en torno a esta aventura *cyberpunk* en la más pura línea BLADE RUNNER, que podemos disfrutar además totalmente libre de censura, al menos en la versión japonesa. La gran controversia suscitada con la entrega de ***Mega CD*** (la única distribuida en occidente) sobre la desaparición de algunas escenas algo subidas de tono y otras bastante violentas no tiene cabida en esta versión ***PlayStation***, en la que los unicos límites los pone nuestra propia moral y nuestro estómago. Por desgracia, tanta libertad se ve cortada de tajo por la gran cantidad de texto en japonés presente a lo largo y ancho del juego, algo que podría quedar solventado si se confirman los rumores de la distribución en Europa de **SNATCHER** y el no menos explosivo **POLICENAUTS**. Confiando en que este momento este próximo, sólo nos queda resignarnos y babear.

NEMESIS

SUPER NUEVO





Llega la locura a Saturn

Después de unos cuantos meses de rumores, de dimes y diretes, de aseveraciones y desmentidos, se ha confirmado la bomba, y **WIPE OUT** para ***Saturn*** es una completa realidad. Este programa y DESTRUCTION DERBY fueron, para los amantes de las batallas dialécticas entre sistemas (que si mi consola es mejor que la tuya, que si yo tengo este juego y tú no, que si tú consola no puede hacer esto, etc, etc), un fantástico tema de conversación y un arma arrojadiza entre los usuarios de ***PlayStation*** y ***Saturn***.

Como en otras muchas cosas de la vida, el tiempo es el encargado de dar y quitar razones, aunque no dudamos que a partir de ahora la discusión se trasladará a las diferencias entre las versiones de ambos sistemas. Todos comprederéis que una *preview* no es el lugar más adecuado para realizar una comparativa y hacer un juicio definitivo, pero sí puede serlo para avanzaros todos los datos más importantes.

WIPE OUT para ***Saturn*** es, a primera vista, una réplica prácticamente exacta a la versión para ***PlayStation***. Sólo los puristas casi enfermizos, los *gourmets* del *pixel* o aquellos que tengan un ojo tan preciso como el croché de **Jesús Gil y Gil**, observarán algunas pequeñas diferencias en el número de *frames* por segundo, en las texturas y en la construcción del paisaje de los escenarios. Estas rigurosísimas y, por lo tanto, discutibles apreciaciones se pueden pasar por alto, porque para la gran mayoría de los mortales ambas versiones son y serán idénticas. Para que no queden dudas y nadie se lleve a malentendidos, **WIPE OUT** para ***Saturn*** es tan glorioso, espectacular y brillante como el modelo original.

Dicho esto, pasemos a hablar de los elementos que hicieron del programa de **Psygnosis** uno de los mejores juegos para ***PlayStation***. En el apartado gráfico podremos disfrutar con la indescriptible atmósfera futurista de sus siete circuitos (los seis principales más uno secreto), de la presencia de las ocho naves, de una gran suavidad en los movimientos tanto de la nave como del escenarios y de una sabia utilización del *texture mapping*. Por su diseño y su peculiarísima ambientación, **WIPE OUT** es uno de esos juegos absolutamente incon-



Equipos



AG SYSTEMS es uno de los equipos más potentes de la competición. De hecho ese es su gran problema, ya que la velocidad extrema convierte a estas naves en auténticas bombas volantes.

AURICOM, es el patrocinador de las espectaculares naves de Arial y Anastasia. Su alto presupuesto ha logrado convertir a este equipo en uno de los más equilibrados y competitivos del torneo.

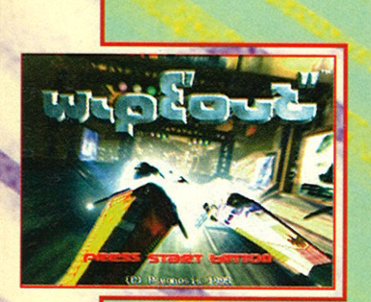
El sistema de propulsión elegido por QIREX le crea muchos problemas de conducción a los pilotos Arian y Kel. Pese a este contratiempo, su larga experiencia evita el desastre.

Los expertos del circuito consideran al equipo FEISAR como el máximo aspirante al título, y nosotros estamos totalmente de acuerdo. Son los mejores.



Para empezar, nada mejor que un circuito sencillito y con pocos virajes. Salvo dos o tres pequeñas dificultades en el trazado, todo lo demás es cosa de niños y pronto le cogeréis el tranquillo. Disfrutad mientras podáis, porque enseguida comienza el verdadero WIPE OUT.

TERRAMAX





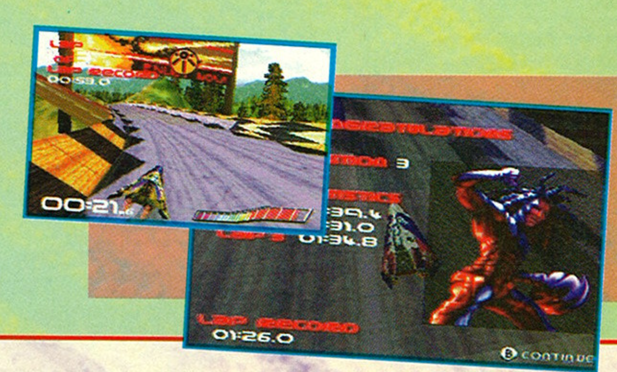
El tercer escollo en nuestra aventura. Son varios saltos al más absoluto de los vacíos y otras tantas curvas de impresión, retrasarán nuestro éxito en unas cuantas jornadas. Terramax tiene un aspecto inofensivo pero es tremendamente engañoso.

SILVERSTREAM

En teoría esta sería nuestra última gran prueba pero... si conseguimos vencer en esta casa de invierno del demonio, podremos correr el circuito secreto y final. Todo es echarle un par de ...litros de gasolina a nuestro aparato volante.

fundibles y con personalidad propia. Pero también posee otro apartado que lo distingue de otros títulos, y es el musical, con una cuidada selección de temas compuestos por conocidos grupos de las islas. Estas melodías, junto con los efectos especiales, son el entorno sonoro ideal para los oídos más exquisitos.

Hemos querido dejar para el final la piedra angular de todo gran programa: la jugabilidad. Al igual que en ***PlayStation*, WIPE OUT para *Saturn*** es un juego que requiere técnica y muchas horas de práctica para cogerle el pulso a los controles. En es-



CONTINÚA

UITOS

KARBONIS V



Karbonis V es conocido por su mareante zig zag. Para superar tan serpenteante obstáculo tendremos que hacer uso de toda nuestra técnica y dejar las armas para las rectas.

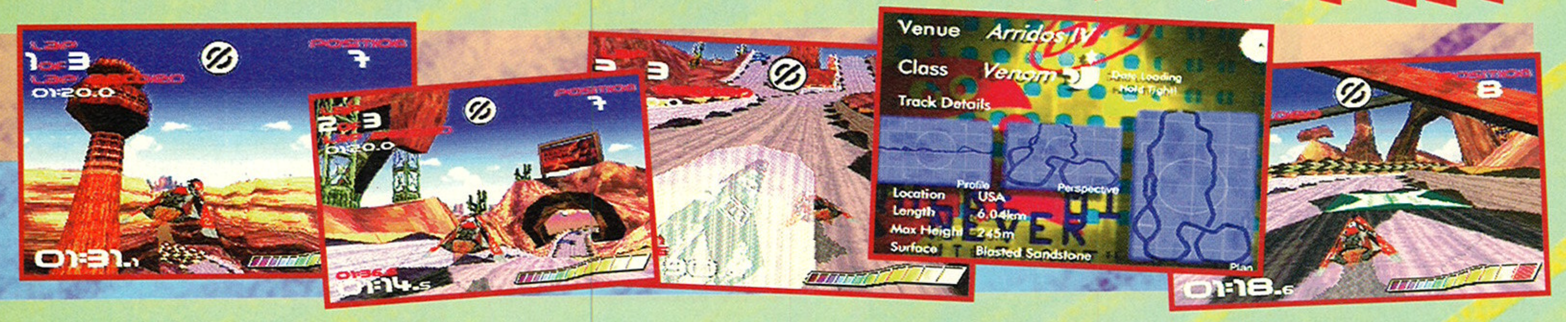


KORODERA



Como cuarta prueba, Korodera es una trampa mortal con saltos y un doble camino que te hará pasar más de una vez por el taller de chapa y pintura. Emplea todos los turbos a tu alcance.

ARRIDOS IV



El dicho taurino de que no hay quinto malo, aquí parece un auténtico sarcasmo. Si alguien quiere saber lo que entienden los programadores por dificultad que pruebe en esta tormentosa pista.

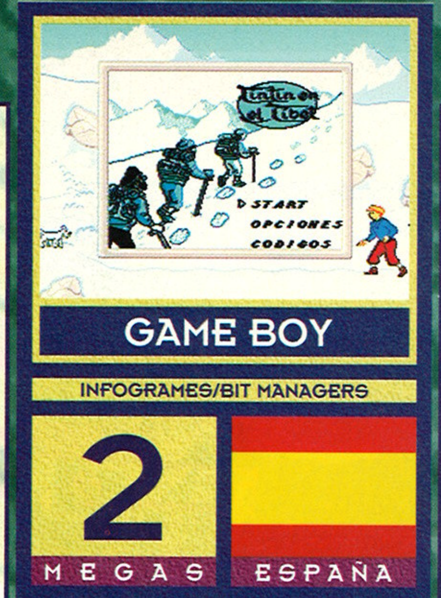


ta versión los choques parecen haberse suavizado, y la sensación de parón que en algunos casos llegaba a desesperar en ***PSX***, resulta menos frustrante.
En fin, que la primera transfusión de ***PlayStation*** a ***Saturn*** ha sido un completo éxito que esperamos se repita en breve con DESTRUCTION DERBY. Hasta esa fecha los usuarios de ***Saturn*** pueden amenizar sus jornadas lúdicas con uno de los juegos más genuinos de esta década y que a muchos, a pesar de sus perceptibles diferencias, les cautivará.

DE LUCAR

Super Nuevo





TINTIN EN EL TIBET

La llegada de **TINTIN EN EL TIBET** para *Game Boy* pone de manifiesto, una vez más, las excelentes cualidades del equipo de programación español **Bit Managers**, que han sabido convertir casi al dedillo cada uno de los detalles que hacían de su homónimo en *Super Nintendo* un muy buen juego. Y tras ver esta primera versión que ha llegado a nuestras manos, debemos reconocer que, en determinadas circunstancias, le han echado mucha más imaginación que los programadores de **Infogrames**. Para empezar, han conseguido compactar, en tan sólo dos *megabits*, quince estupendos niveles llenos de colorido (gracias a *Super Game Boy*), mientras que por otro lado han incluido un gran número de cinemas entre nivel y nivel, todos ellos fieles reproducciones del comic original. Sólo nos queda por ver si la dificultad definitiva va a ser igual de endiablada que la que hemos tenido que soportar en esta versión *beta*, algo que (a tenor de lo visto en *Super Nintendo)* parece imponer la propia compañía francesa.

J.C.MAYERICK

El Hotel

TINTIN: Y ASI, CAPITAN, ES COMO ENCONTRE A MI AMIGO TCHANG

Algunos personajes del juego dialogan con Tintin.

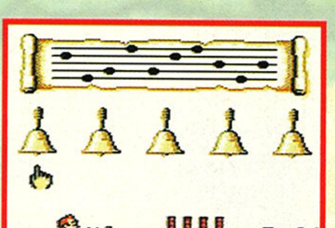
El Rio



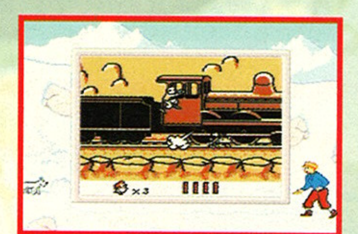
¡Un juego de Bit Managers con una fase de río!



Descenso



Los puzzles también aparecen en Game Boy.



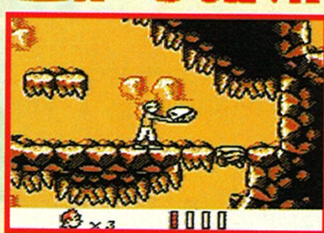
Un sencillo marco para el modo Super Game Boy.

El Avion



La Cueva

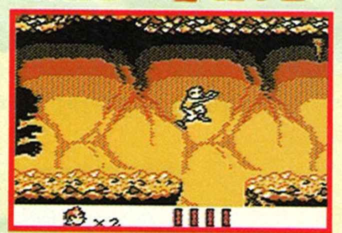


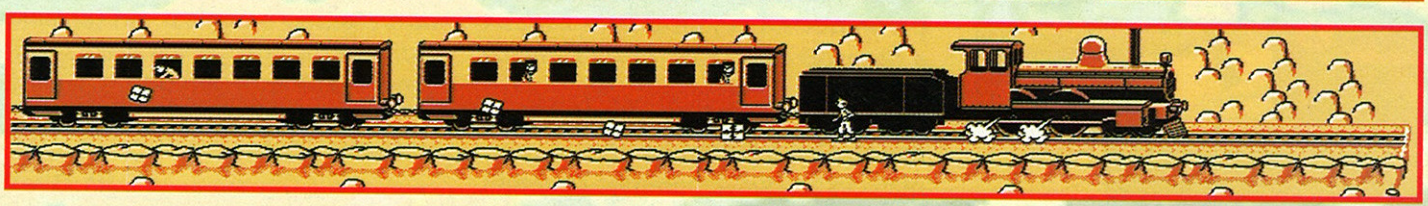


Escalada



El Yeti







ENCENDERAS TU CONSOLA,



ENTRARAS
EN LA PREHISTORIA,



LUCHARAS CONTRA
LOS EGIPCIOS,



ACABARAS
CON TODOS LOS HABITANTES
DE LA EDAD MEDIA,



PERO..., SI ACABAS CON TODOS LOS
HABITANTES DE LA EDAD MEDIA,
ACABARAS CON TUS ANTEPASADOS,



SI NO TIENES
ANTEPASADOS, TUS PADRES
NUNCA HABRIAN NACIDO,



SI TUS PADRES
NO HUBIERAN NACIDO,
TU NO EXISTIRIAS,

SI TU NO EXISTES,
**¿QUIEN ENCENDIO
TU CONSOLA?**







SHELLSHOCK



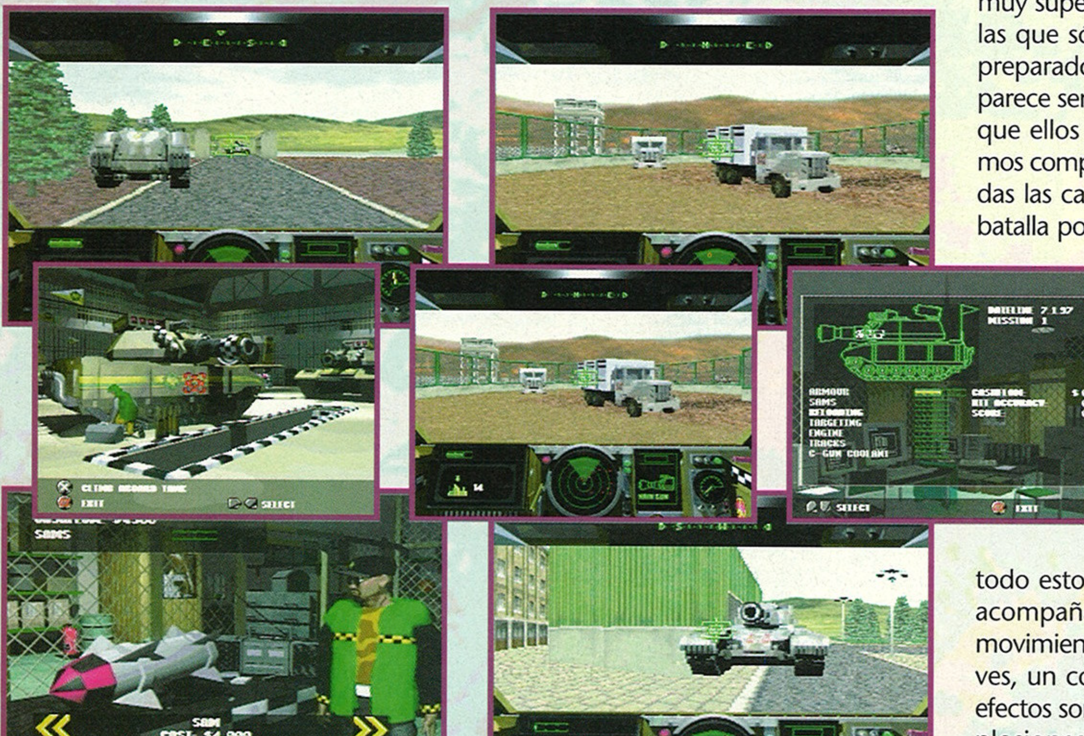




Los amigos de los juegos con mucha acción, artillería pesada y decenas de complejas misiones tendrán dentro de poco tiempo un nuevo cóctel para degustar en *PlayStation* y *Saturn*. El juego en cuestión se llama **SHELLSHOCK**, ha sido programado por los británicos de **Core Design** y es un arcade de tanques con perspectiva subjetiva y excelente ambientación gráfica. La acción del programa se sitúa en el año 1997 y en la ciudad de Nueva York, donde un grupo de mercenarios requiere de tus servicios para luchar contra el terrorismo internacional, la corrupción y los gobiernos opresivos. Como en la vida real, esta lucha va a ser absolutamente desigual y te obligará a enfrentarte a fuerzas muy superiores en número. Misiones en las que sólo pueden sobrevivir los más preparados. La mecánica, por lo tanto, parece sencilla: acabar con ellos antes de que ellos acaben contigo. Si conseguimos completar la misión y recogemos todas las cajas dispersas por el campo de batalla podremos mejorar el armamento, blindaje y motor de nuestro tanque.

SHELLSHOCK cuenta, ya lo hemos dicho, con un espectacular diseño gráfico con escenarios variados, realistas y ricos en detalles y elementos tanto móviles como estáticos. Pero todo esto daría igual si no lo hubieran acompañado de un excelente y fluido movimiento de pantalla, unos giros suaves, un control sencillo y preciso, unos efectos sonoros contundentes y unas explosiones de proporciones auténticamente salvajes.

DE LUCAR



ENCIENDE TU CONSOLA
Y CAMBIA EL RUMBO DE LA HISTORIA.

SECRET OF EVERMORE

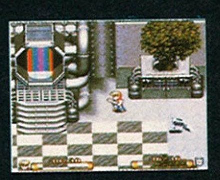
SUPER NINTENDO

LA AVENTURA MAS LARGA A TRAVES DEL TIEMPO.

Entra en el mundo de Evermore y sentirás el poder de la máquina del tiempo creada por el profesor Ruffleberg. Pero, ¡ten cuidado! un descuido, un destino erróneo o un falso amigo pueden llevarte a provocar la absurda situación de no haber existido nunca. Un viaje alucinante a través del tiempo donde tendrás que resolver multitud de enigmas en *20 localizaciones distintas,* contarás con *18 poderes especiales* para enfrentarte a *45 tipos de enemigos diferentes* y a *20 super enemigos al final de cada fase.* Tendrás que ganar más de 1000 combates y sólo así podrás volver al presente, sin haber destruido ni tu pasado ni a ti mismo.

Contarás con un fantástico **LIBRO DE PISTAS** de 76 páginas con la guía completa del juego, 388 pantallas, 29 mapas y 120 ilustraciones por si en algún momento sientes que te flaquean las fuerzas.



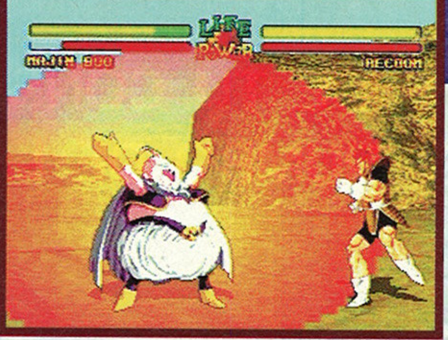


TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO. No podía ser menos. Tendrás todos los textos de pantalla en castellano, con: ●más de 644.000 bytes de textos en pantalla ●42.846 palabras ●el equivalente a 235 páginas de tamaño A4.



Nintendo España, S.A.
Pº Castellana, 39 - 28046 Madrid

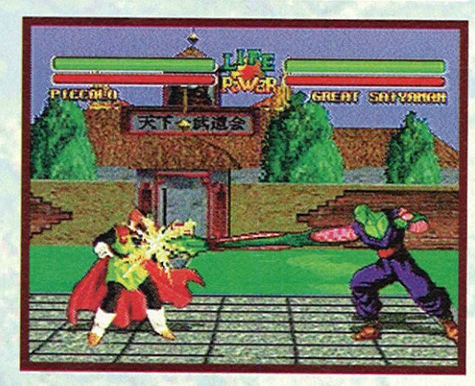


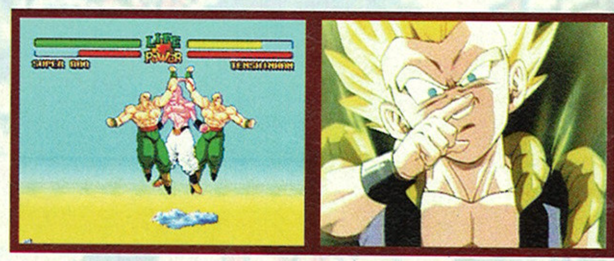






Los fans de **La Bola de Dragón** están de enhorabuena. El reciente acuerdo entre **Konami** y **Bandai** para la distribución en todo el continente europeo de los títulos producidos por esta última va a dar sus primeros frutos con la llegada en formato PAL del sensacional **DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22**. Aunque todavía se desconocen algunos detalles de la conversión, como por ejemplo el idioma al que va a ser traducido del japonés (todos los anteriores DRAGON BALL fueron traducidos al francés) sí os podemos asegurar que la llegada de este soberbio *beat´em-up* para ***PlayStation*** es inminente. Una buena noticia para los seguidores de **Akira Toriyama**, los del manga original, y cómo no, para la abultada legión de fanáticos de los arcades de lucha que poseen la máquina de **Sony**. Todos ellos podrán disfrutar al fin de una de las conversiones de manga a videojuego más sorprendentes de los últimos años. Por ello, y a pesar de haberos «dado la brasa» en los último meses con este título a través de esa gran, grandísima sección llamada MANGA ZONE, no hemos querido perder ocasión de dedicar otras dos páginas más a esta explosiva mezcla de gráficos *bitmap*, polígonos y *texture mapping*, en la que podremos encontrar a los personajes más famosos de la saga **Dragon Ball**. Desde los carismáticos Son Goku y Vegeta hasta Bu (en sus dos estados), Piccolo, Son Gohan, Trunks…hasta llegar a 22 luchadores distintos. Precisamente, otro de los aspectos sin confirmar de la adaptación a PAL es si para seleccionar a los cinco luchadores secretos que componen el resto del elenco del juego será necesario aplicar el truco o si **Bandai** permitirá escogerlos desde el principio, como ya hizo en DRAGON BALL SUPER







DRAGON BALL Z
ULTIMATE BATTLE 22

Y DENTRO DE MUY, MUY POCO…



La llegada a Europa de DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 coincide con la aparición de las primeras imágenes del que será el segundo título protagonizado por Son Goku, Piccolo y cia. para *PlayStation* y *Saturn*, también bajo el sello de Bandai, y cuya principal novedad reside en los combates en 3D.



BUTOUDEN 2. Una duda que solventaremos en el momento en que este gran juego esté en la calle, compitiendo con los otros grandes juegos de ***PlayStation***, como TEKKEN o el asombroso STREET FIGHTER ALPHA. Hasta ese momento, tan sólo queda lugar a la espera, y con toda la ilusión puesta en que la otra gran adaptación de **Dragon Ball** para 32 *bits*, DRAGON BALL Z SHINBUTOHDEN de **Saturn**, siga el mismo camino y pronto podamos disfrutar de él de manera oficial en nuestro país. De momento, y aunque la cosa está un poco cruda, no desesperamos.

NEMESIS









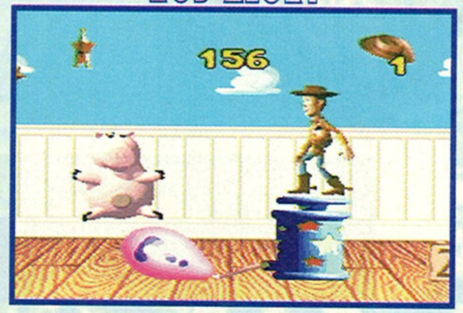
THAT OLD ARMY GAME





El perro galopante es una de las mejores demostraciones gráficas que se pueden encontrar hoy en día.

RED ALERT



EGO CHECK

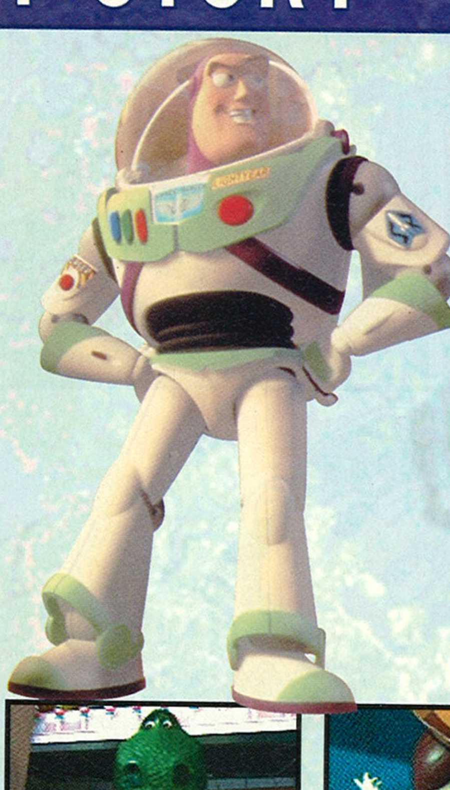


NIGHTMARE BUZZ





TOY STORY

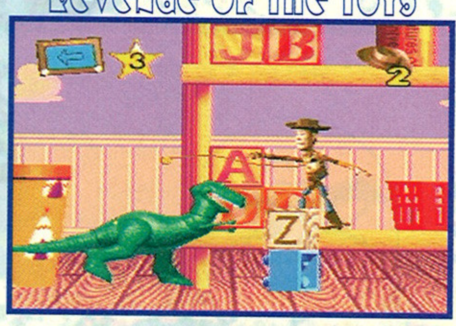


A BUZZ CLIP



Es, quizá, una de las películas más esperadas por todos los aficionados al cine y más aún por todos aquellos que, como nosotros, no pueden evitar el babear al ver algunos de los increíbles cortos de la productora norteamericana **Pixar**. Sobre la trayectoria de esta compañía y su última producción, **TOY STORY**, no os vamos a hablar en esta ocasión (para ello os remitimos al comentario que **The Punisher** ha realizado para este mismo número sobre la versión ***Mega Drive***), ya que nos limitaremos únicamente a comentar las presumibles características de esta adaptación para ***Super Nintendo***. Para empezar, una mala noticia, ya que la espectacular fase del coche al estilo MARIO KART ha desaparacido en ***Super Nintendo***, principalmente a causa del mayor consumo de memoria que los gráficos de dicha consola necesitan. Por lo demas, todo parece se-

REVENGE OF THE TOYS



RUN REX, RUN



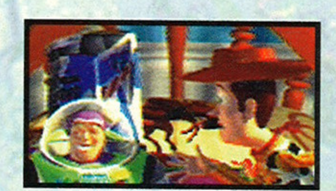












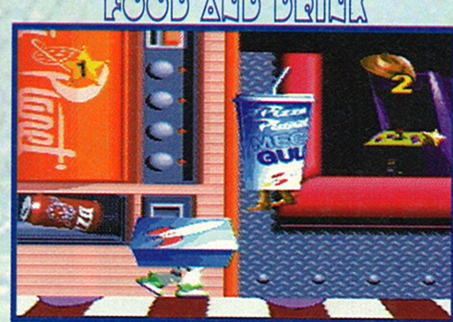






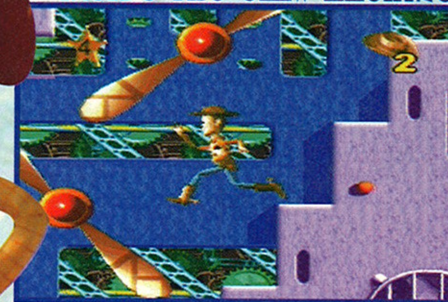


FOOD AND DRINK



La calidad gráfica sólo es comparable a las dos entregas del DONKEY KONG COUNTRY de Nintendo y Rare.

INSIDE THE CLAW MACHINE







guir exactamente igual aunque decantándose siempre hacia *Mega Drive* (también faltan algunas músicas en *Super*), algo que no deja de ser lógico si tenemos en cuenta que, como sus propios programadores nos han comentado, **Traveller's Tales** siempre ha sido una compañía a la que se le han dado mucho mejor las producciones para la consola de **Sega** (sus dos títulos anteriores MICKEYMANIA y SIR GALAHAD son la mejor prueba). De cualquier forma, **TOY STORY** para *Super Nintendo* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores juegos del año, sobre todo si a última hora se solucionan esos pequeños defectos que hemos comentado, algo que, siendo sinceros, es muy poco probable.

El mes que viene os hablaremos en profundidad sobre este juego, pero mientras tanto, espero que ya hayáis podido disfrutar de la película de **Pixar/Disney** que, como ya sabréis, se estrenó el pasado mes en nuestro país (algún listillo como **The Elf** os dijo que se presentaría en España en el mes Mayo).

J.C.MAYERICK

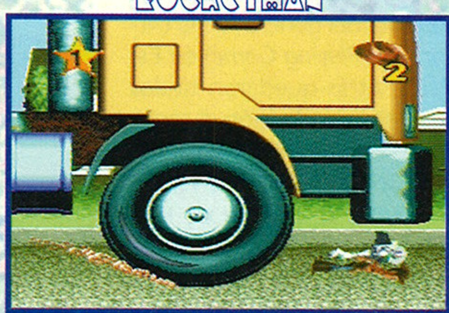
THE CLAW







ROCKETMAN





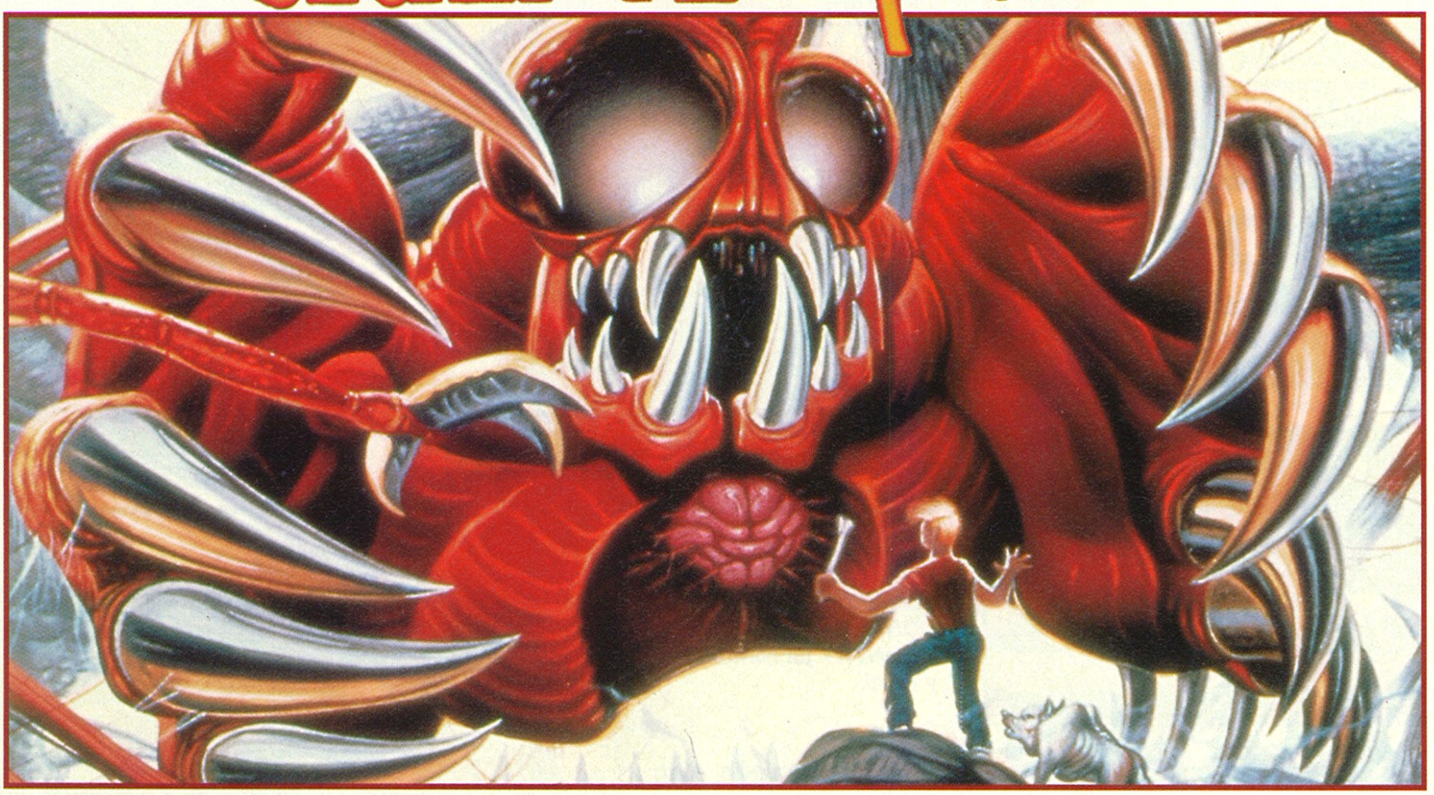








SECRET OF EVERMORE



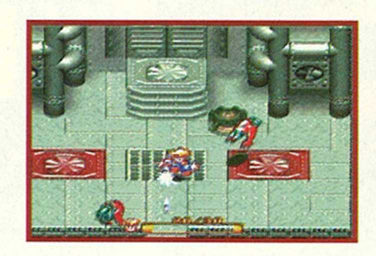
La llegada del segundo Action RPG traducido al castellano para Super Nintendo viene acompañado de una euforia sin precedentes. Los contados cartuchos de este tipo que traspasan nuestras sólidas fronteras y el enorme prestigio de Squaresoft así lo han querido.

La gran acogida de SECRET OF MANA y sobre todo de ILLUSION OF TIME parece haber abierto el apetito y la sed de aventuras a decenas de miles de usuarios en nuestro país. El título que nos ocupa puede suponer la consolidación absoluta del género ARPG (*Action Role Playing Game*) en **España.** Atrás quedaron títulos de posible traducción al castellano, como EARTHBOUND, CHRONO TRIGGER o FINAL FANTASY III, ambos de una calidad superior a **SOE**, todo hay que decirlo, y de los que tendremos que olvidarnos definitivamente. Pero dejemos nuestro muro de lamentaciones particular e introduzcámonos de lleno en el reino de Evermore acompañados, asesorados y atormentados, en el buen sentido de la palabra, por las inquietas mentes de los programadores de **Squaresoft USA.** Después de compartir varias horas y días con **SECRET OF EVERMORE** se puede deducir que los programadores de **Squaresoft USA** han evitado todo tipo de contagio con la estética orien-





La intro de SECRET OF EVERMORE nos narra los hechos sucedidos en Podunk hace treinta años y también en la actualidad.











Prehistoria

El reino oficial de Elizabeth «ojos de fuego» esconde tres *Final Bosses,* ocho fórmulas mágicas y un asequible laberinto en el pantano.

JUNGLA



POBLADO



CIENAGA



LABERINTO



OJOS DE FUEGO



TRAX



SECRETO



VOLCAN



PANTANO



CUEVA DE LAVA



ALCANTARILLADO



TIRANOSAURIO



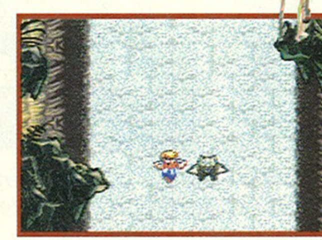
CENAGOSUS

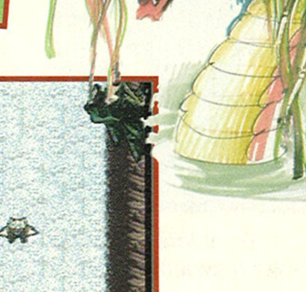




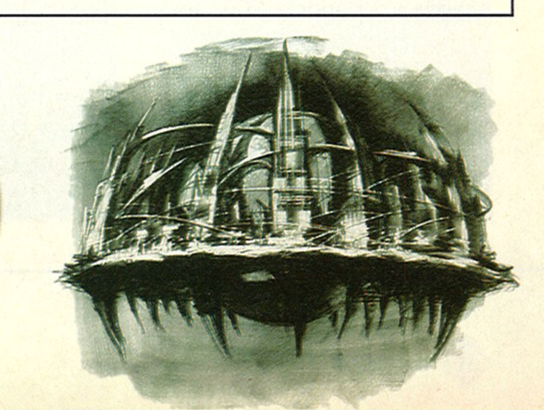








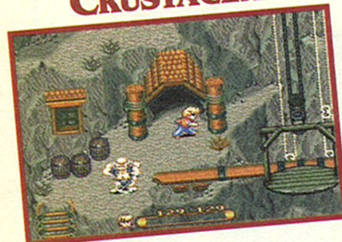
AMERICANO



ANTIGUA

Horacio Inundacio es el creador de este milenario reino en el que encontraréis once fórmulas de alquimia y cinco enemigos finales.

CRUSTACEA



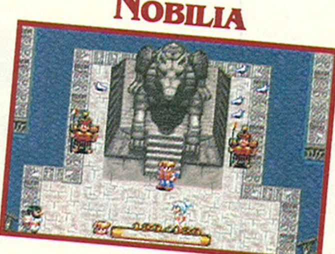
DESIERTO



MERCADO



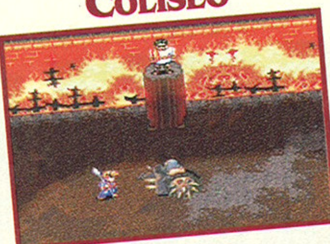
NOBILIA



MINI EL BARBARO



COLISEO



COLOSIA



PIRAMIDE



ESTATUA



ESFINGE



OCTOPUSS



HORACIO



CUEVA MISTERIOSA



MEGATAURO








En el interior del templo de Colosia y en la gran pirámide seréis sometidos a todo tipo de pruebas, duelos y desafíos.






Gotica

Este microclima medieval regentado por Camelia Azul nos ofrece siete *Final Bosses* y nueve fórmulas mágicas de alquimia.



Pozo



Torre de Marfil



La Falsa Reina



Huida Perro



Ajedrez



Pasadizo



Bosque Oscuro



Chico Sombra



Dragon Maligno



Los Sotanos



Verminator



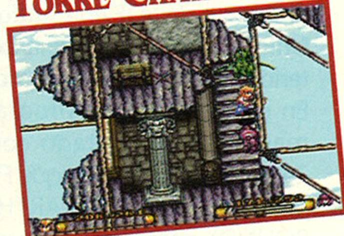
Ebony



Torre Inventor



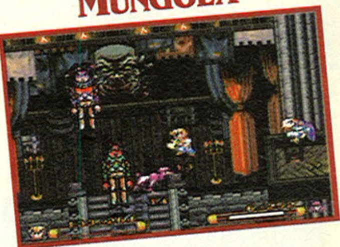
Torre Chatarrero



Dragonesco



Mungola



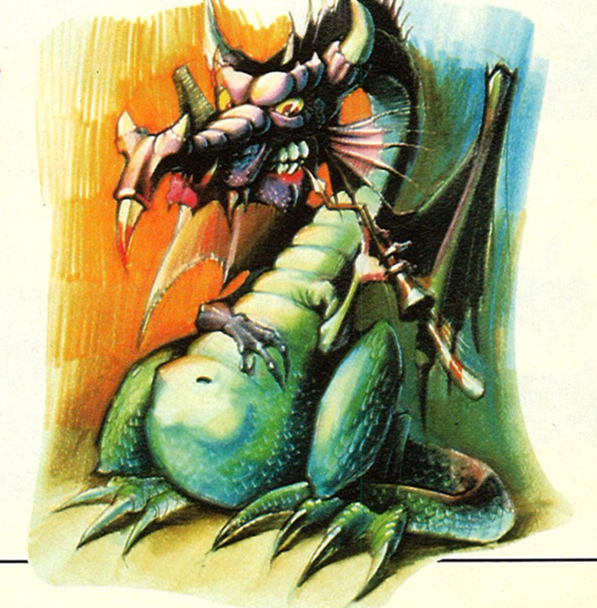
Ruinas



De nuevo Mini







Visita al Inventor

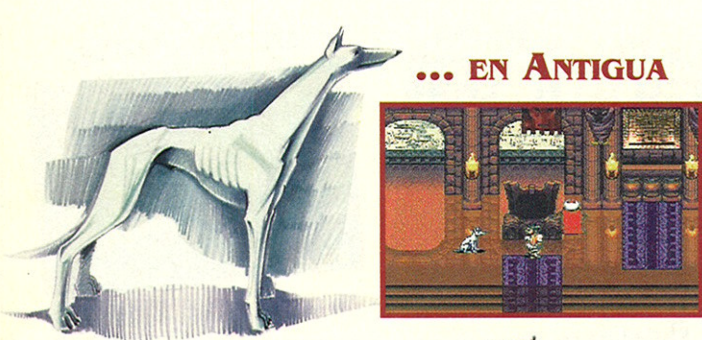


Despegue

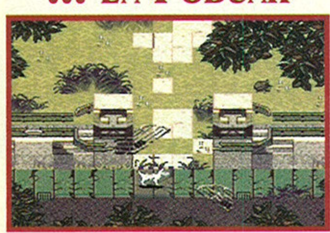


TU MASCOTA...

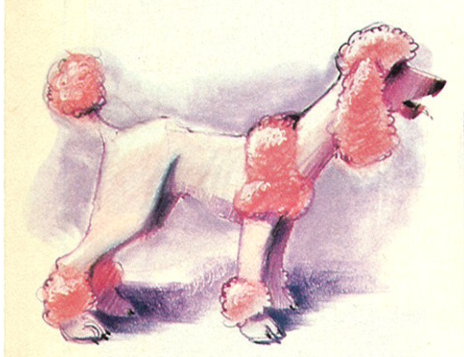
... EN ANTIGUA



... EN PODUNK







... EN GOTICA

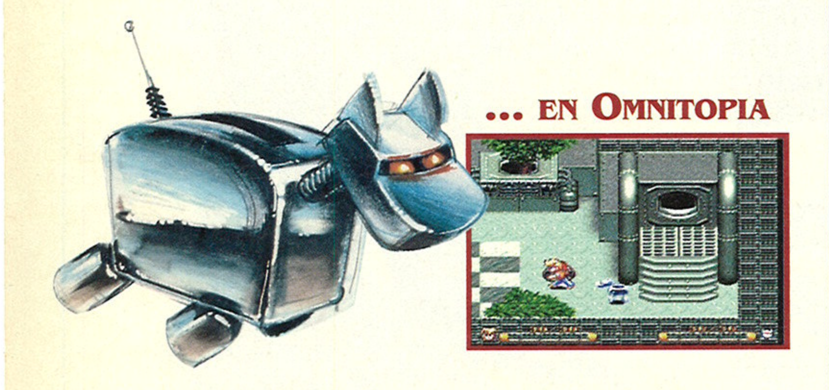


... EN PREHISTORIA





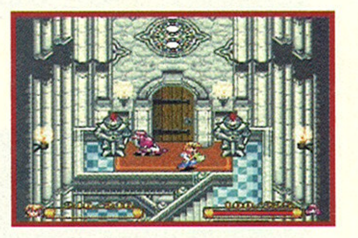
... EN OMNITOPIA



ALQUIMIA

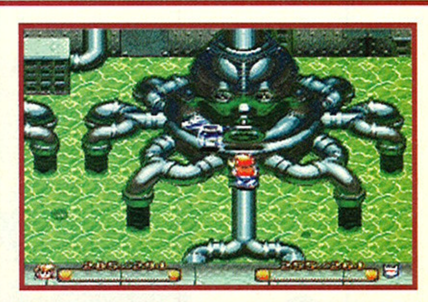


Mezclando los 22 ingredientes accederemos a las 34 fórmulas mágicas del juego.





tal para realizar un título que acude continuamente en busca de la mentalidad, sociedad y costumbres occidentales. Quizá éste sea el secreto del gran éxito de **SOE** en **Estados Unidos** y que bien podría extenderse al territorio europeo. En esta ocasión los programadores han contado con 24 megas (los mismos que FINAL FANTASY III o EARTHBOUND), para crear un complejo escenario dividido en cuatro grandes épocas/regiones. La ambientación gráfica y sonora lograda no alcanza por muy poco las altísimas cotas de calidad de los últimos lanzamientos japoneses, pero sí supone una evolución clara y notable sobre ILLUSION OF TIME. Ya que he mencionado este último, me gustaría aclararos que **SOE** es muchísimo más largo, completo y complejo que la creación de **Enix**, pero también es un juego más frío y carente de esas sensaciones y vibraciones que la genial obra maestra de **Enix** supo transmitir con gran emotividad. El diseño del protagonista y el de ciertos enemigos del juego denotan cierta prisa por acabar el producto a tiempo, y le alejan de los perfectos e impecables diseños japoneses. Por lo demás, todos los escenarios están perfectamente realizados y con una exquisita utilización de la extensa paleta cromática de *SNES*. Retornando al tema

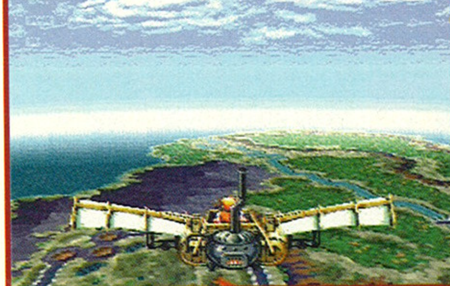




El Planeador









Para conseguir las tres piezas que nos pide el inventor tendremos que surcar los cielos en este frágil avión.



musical, no me cansaré de mencionar el excepcional trabajo de un acertadísimo **Jeremy Soule**, que gracias a su espléndida banda sonora logra elevar muchos enteros el resultado global del juego. Y he aquí que llegamos al punto más importante del comentario, la jugabilidad, en donde se juzga si las alegrías audiovisuales han sido utilizadas para maquillar un título mediocre o para ensalzar aún más el resultado final del producto. No os preocupéis, porque en este aspecto **SECRET OF EVERMORE** alcanza sus máximas cotas de calidad y sería conveniente destacar su gigantesco y lógico mapeado, el perfecto control de los protagonistas, la novedosa utilización de la alquimia, la gran cantidad de *Final Bosses* o la más que ajustada dificultad que nos hará compartir con él muchísimas horas, tantas que llegaréis a confundir en más de una ocasión la vigilia con el sueño. Aunque quizá la característica más importante, y que para muchos pase desapercibida en un principio, es la correcta e impecable traducción al castellano de **SOE**, un valor añadido de **Nintendo** para que todos los usuarios puedan disfrutar con este nuevo y completo *Action RPG* y su completo y lujoso libro de pistas.

Omnitopia



Para completar el futurista mundo del profesor Ruffleberg tendremos que destruir de nuevo a todos los enemigos del juego y al robot del profesor Sebastrón.



NINTENDO	
SQUARE SOFT USA	
MEGAS	24
JUGADORES	1
VIDAS	ENERGIA
FASES	4 MUNDOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 91

Un bello y notable entorno gráfico recrea los cuatro mundos de Evermore con una variedad, calidad y ejecución dignas de una producción japonesa.

MUSICA 92

El talento musical de Jeremy Soule y la perfecta ambientación de Evermore sitúan la calidad de la banda sonora por encima del sobresaliente.

SONIDO FX 91

El ambiente del Mercado, el eco de las cavernas, el chapoteo, el cacareo de las gallinas, el helado soplo del viento... Un catálogo sonoro a la carta.

JUGABILIDAD 93

El gigantesco mapeado del juego, el perfecto control, un nivel creciente de dificultad y las fórmulas mágicas. Algunos laberintos son desesperantes.

GLOBAL 93

Squaresoft USA ha creado un pequeño e impecable universo a nuestra completa disposición. Los 24 megas del cartucho han permitido ambientar a la perfección cuatro épocas diferentes de gigantescas proporciones y con una calidad gráfica notable, una gran banda sonora y una dificultad más que ajustada.

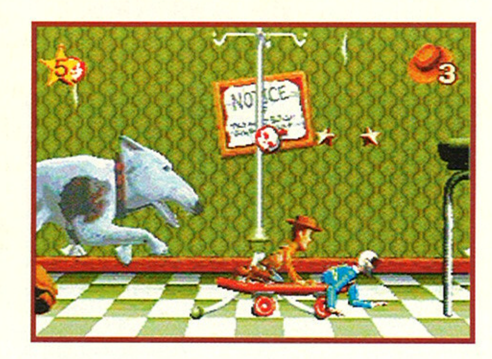
+ Un producto bien acabado, un completo manual de pistas y una genial traducción al castellano.
− En ciertos momentos del juego la ansiedad y la desesperación pueden apoderarse de la situación.

ESTOY CON TOY STORY (JUGUETES)



Mega Drive yacía abandonada en un rincón del desván. Eran los restos de algo que había llenado horas de ocio. Súbitamente, en un rincón del amplio suelo, algo reluce con un fulgor especial. Asaltado por la curiosidad recojo el cartucho del suelo, quito las telarañas a la consola y la conecto al televisor. Algo increíble está sucediendo en la pantalla. Su nombre es TOY STORY.





Los omnipotentes estudios **Disney** han cambiado los dibujos de toda la vida por gráficos generados por ordenador. El resultado de este interesante experimento es **TOY STORY**, y su responsable **John Lasseter**, un ex-empleado de **Disney** que después de trabajar como animador en el film **Tod y Toby** fichó por **Pixar**, una de las compañías pioneras en la animación por ordenador que pertenecía a **Lucas Film**. Con **Pixar** logró varios **Oscar** por sus cortos TIN TOY y RED´S DREAM. **Disney** llamó a su puerta y empezó la cuenta atrás



para esta gran producción. Ciento diez mil fotogramas, ochocientas mil horas de programación, un trillón de *bytes* de memoria y los ciento diez ordenadores de **Pixar Renderfarm** trabajando las veinticuatro horas del día han sido necesarios para la producción de esta película. Para la versión videojuego, **Disney** ha confiado el proyecto a **Traveller´s Tales**, creadores del fenomenal MICKEYMANIA. **TOY STORY** es variado, original y divertido. En primer lugar, estamos ante el cartucho que más estilos de juegos aúna. Tendremos fases de conducción vistas desde arriba, locas carreras contra el





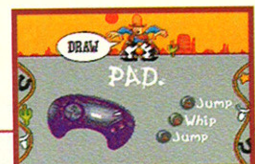




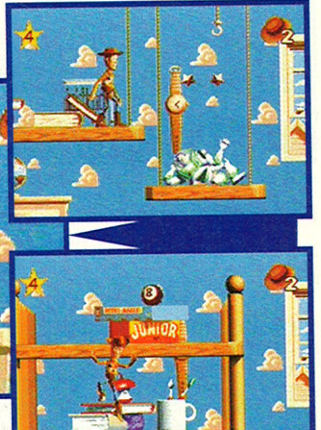






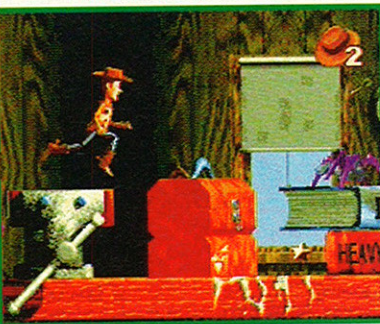



A BUZZ CLIP

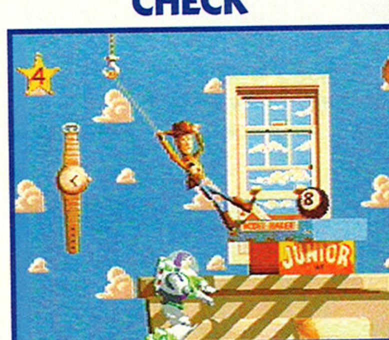
Necesitarás encontrar las pilas para que no se pare tu coche.

BATTLE OF THE MUTANT TOYS



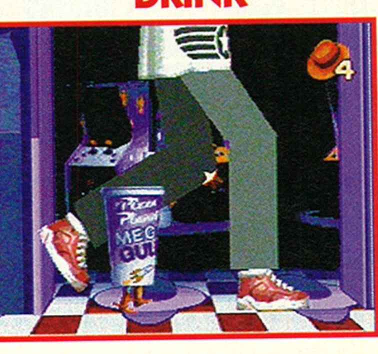
Woody debera enfrentarse con los juguetes mutantes de Sid.

EGO CHECK



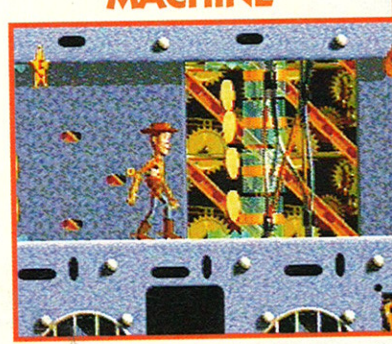
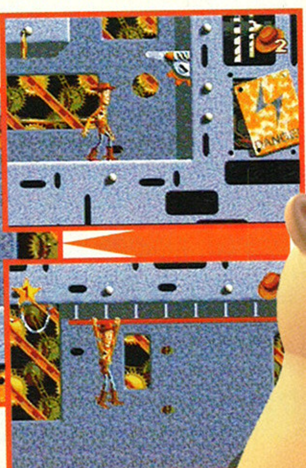
Demuestra a Buzz Lightyear quien es el mejor muñeco.

FOOD AND DRINK

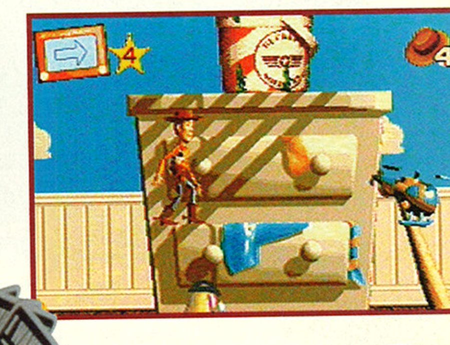


Andar por un salón recreativo dentro de un vaso no es fácil.

INSIDE THE CLAW MACHINE

El interior de una máquina tragaperras puede ser peligroso









RED ALERT

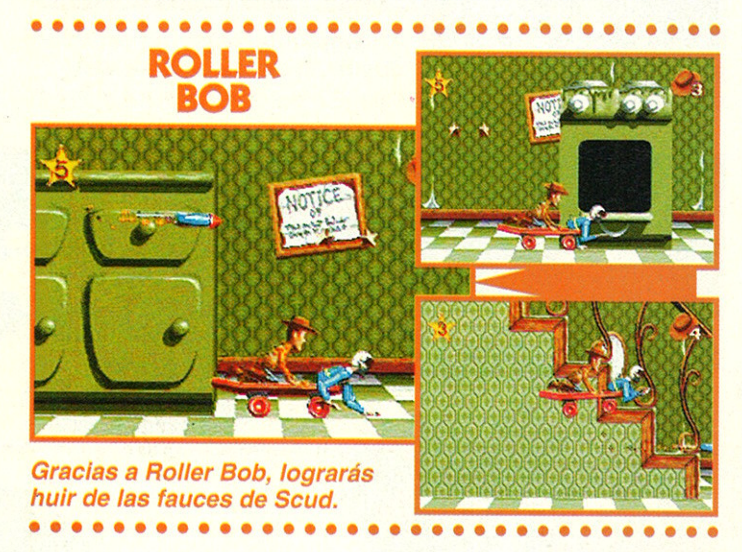


Recoge todos los juguetes del suelo antes que sea tarde.

REVENGE OF THE TOYS

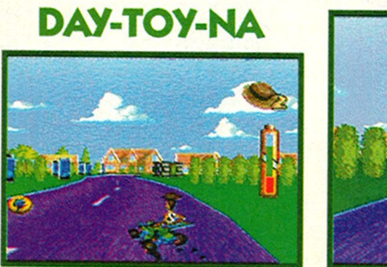
Ayudado por Buzz, sortea a todos los juguetes malvados.

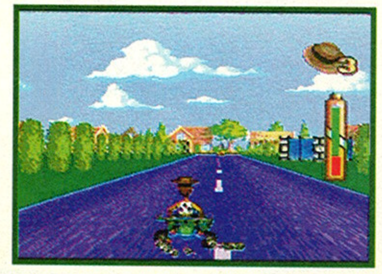
ROLLER BOB



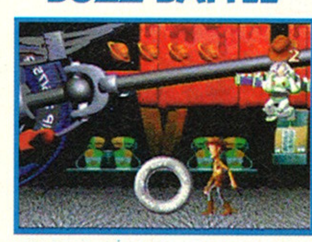
Gracias a Roller Bob, lograrás huir de las fauces de Scud.

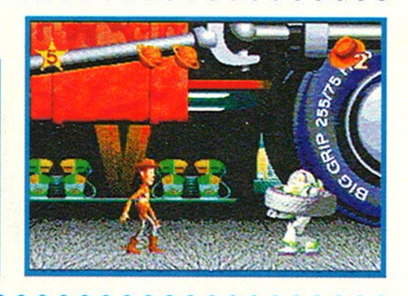
DAY-TOY-NA



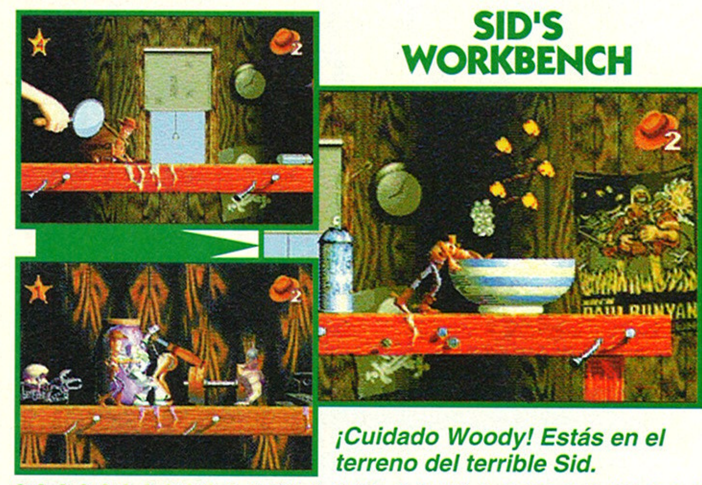


BUZZ BATTLE





SID'S WORKBENCH



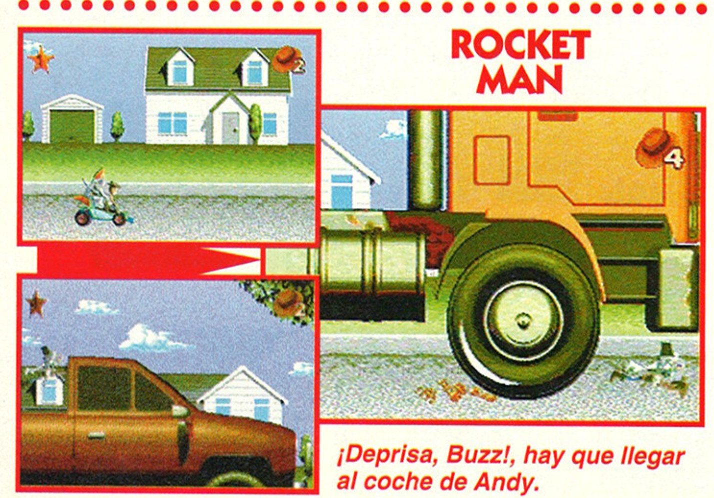
¡Cuidado Woody! Estás en el terreno del terrible Sid.

THAT OLD ARMY GAME



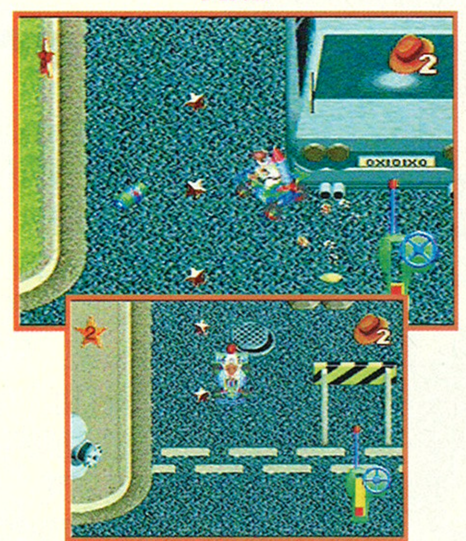
Los soldados tienen una misión en el cumpleaños de Andy.

ROCKET MAN



¡Deprisa, Buzz!, hay que llegar al coche de Andy.

LIGHT MY FIRE



A bordo del coche, Buzz y Woody intentan alcanzar a Andy.

NIGHTMARE BUZZ

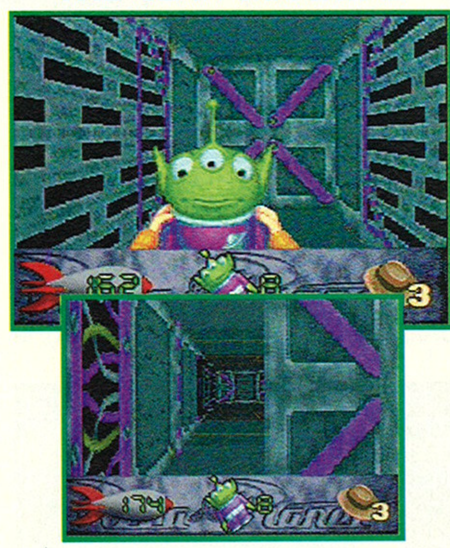


La peor de tus pesadillas, Buzz convertido en jefe final.

tiempo, pasadizos tipo DOOM, vuelos por las alturas, etc... Todo tiene cabida en este grandioso juego. De los *sprites* se han encargado el mismo equipo que ha diseñado los personajes del film, realizados con un detalle y colorido insospechado. Los fondos, al igual que ocurría en MICKEYMANIA están realizados en impecable 3D, de manera que todos los decorados se desplazan en perspectiva. Algunas fases como la de *Day-toy-na* o *Really inside the claw machine* nos muestran rutinas de programación nunca vistas en la consola de **Sega**. En cuanto a la jugabilidad, es simplemente soberbia, aunque nada es perfecto y estas fases resultan algo cortas. La genial partitura que **Randy Newman** ha compuesto para la película está reproducida fielmente gracias a las habilidades de **Allister Brimble**, que en esta ocasión se ha salido de su estilo discotequero habitual. **TOY STORY** es un juego maravilloso que nos recuerda que aún quedan cosas por inventar en los 16 *bits*.

THE PUNISHER

REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE



Localiza los muñecos alienígenas y devuélvelos al interior de la máquina.

THE CLAW MACHINE



Impide que Sid, a los mandos del gancho, agarre a tu amigo Buzz.





UN NUEVO COMIENZO

AVALADA POR **CAPCOM**, Y CON LA GARANTIA DEL HARDWARE DE LAS CONSOLAS DE ULTIMA GENERACION, NOS LLEGA LA PENULTIMA ENTREGA DE LA GRAN SAGA **SF.**

LA INCLUSION DE UNA SERIE DE NOVEDADES GRAFICAS Y, SOBRE TODO, DE PERSONAJES DEL PRIMER CAPITULO DE LA SAGA, CONVERTIRA A ESTE **STREET FIGHTER ALPHA** EN EL MEJOR **SF** APARECIDO HASTA AHORA EN UNA CONSOLA.

Tras visitar (y revolucionar) los salones recreativos, el más reciente capítulo de la saga STREET FIGHTER visita los 32 bits de **Sony** y **Sega** en una de las conversiones más logradas que se recuerdan. Situado cronológicamente entre STREET FIGHTER y STREET FIGHTER II, **STREET FIGHTER ALPHA** es un espectacular *crossover* en el que convergen algunos de los luchadores mas carismáticos de la saga, como Ryu y Ken, con otros rescatados de la primera entrega, Birdie y Adon, incluyendo además dos personajes de FINAL FIGHT, Guy y Sodom. Junto a ellos, el gigantesco Sagat, su jefe Bison y la siempre letal Chun Li comparten estrellato con otros completos desconocidos, cuyo destino marcará irremisiblemente el desarrollo de los posteriores STREET FIGHTER. Este es el caso de Charlie, el amigo por el cual Guile sacrificará el resto de su existencia en busca de venganza. Todos ellos componen el reparto de uno de los mejores arcades de lucha producidos hasta el momento, y en el que **Capcom** ha conseguido aunar la perfección gráfica con las más altas cotas de jugabilidad. Con una estética más cercana al dibujo animado, la relativa sencillez gráfica de la recreativa original (si lo comparamos con los barrocos DARKSTALKERS y VAMPIRE HUNTER), le





SUPER COMBOS



Combo Level 3

Combo Level

Combo Level

Se accede a ellos a través de una barra de energía situada en los bajos de la pantalla. Esta irá creciendo a medida que ejecutemos golpes y magias, hasta completar sus tres niveles de potencia. Desde el modo Automático, los Super Combos sólo alcanzan el primer nivel, pero si nos situamos en el modo manual, en el que se llega hasta el segundo y tercer nivel, iniciaremos un baile de golpes tan espectácular como mortífero.

STREET FIGHTER

Situado cronológicamente entre STREET FIGHTER y STREET FIGHTER II, **SF ALPHA** nos presenta a unos Ryu y Ken de juvenil aspecto, justo después de desposeer a Sagat del título de campeón, obsequiándole además con una cicatriz en el pecho.

LA EVOLUCION

STREET FIGHTER ALPHA

STREET FIGHTER II

TRAINING MODE

A entrenarse tocan





Este modo de juego te permitirá entrenarte en el uso de los Super Combos y en todo tipo de llaves y magias especiales. No dudes en utilizarlo.





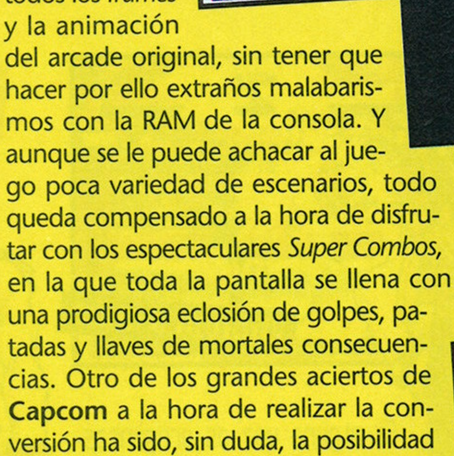
M. Bison

Akuma

Dan

ha permitido a **Capcom** incluir en las versiones ***PlayStation*** y ***Saturn*** todos los *frames* y la animación del arcade original, sin tener que hacer por ello extraños malabarismos con la RAM de la consola. Y aunque se le puede achacar al juego poca variedad de escenarios, todo queda compensado a la hora de disfrutar con los espectaculares *Super Combos*, en la que toda la pantalla se llena con una prodigiosa eclosión de golpes, patadas y llaves de mortales consecuencias. Otro de los grandes aciertos de **Capcom** a la hora de realizar la conversión ha sido, sin duda, la posibilidad de elegir entre la música de la máquina original y otra totalmente exclusiva de la versión doméstica, que aprovecha al máximo las virtudes de CD y la magia del *QSound*. Con ella (si tienes el acierto de conectar la consola a un equipo HiFi) conseguirás convertir tu habitación en un auténtico delirio sonoro, con el que podrás disfrutar como una perra peluda con las versiones remezcladas del algunos de los temas musicales más le-

Además de los diez luchadores, existen otros tres ocultos. En la sección de trucos de **R. Dreamer** sabréis como conseguirlos





PERSONAJES OCULTOS





Su look ha variado bastante desde su aparición en el primer STREET FIGHTER, pero sigue manteniendo su fuerza y su poderió en el combate cuerpo a cuerpo. Es una auténtica mula.

BIRDIE

ADON

Agil y mortal

Discípulo de Sagat, Adon es el otro personaje rescatado del STREET FIGHTER original. Con una técnica imbatible, convierte cada patada en un auténtico proyectil.

SAGAT

El Coloso

Con la herida de su pecho todavía reciente, Sagat ha jurado vengarse a cualquier precio de Ryu, el joven luchador que le humillo en el anterior torneo de STREET FIGHTER. Fuerza y calidad no le faltan para ello.



gendarios de las sagas STREET FIGHTER y FINAL FIGHT. Así mismo, es justo resaltar además el gran número de opciones presentes en **STREET FIGHTER ALPHA**, como el modo *Training*, la posibilidad de automatizar los *combos*, y ya dentro de los combates, la oportunidad de parar los ataques especiales de nuestro





Bastante menos mortífero que en FINAL FIGHT, Sodom mantiene una mecánica de lucha parecida a la de Zangief, basando todo su potencial en la fuerza y el contacto físico.

SODOM



Si alguna vez os preguntasteis por qué buscaba Guile la muerte de Bison, aquí tenéis la prueba. Con un destino trágico, este marine domina las misma técnicas de combate que Guile, al que incluso supera en fuerza.

CHARLIE

RYU



Al luchador por excelencia de la saga STREET FIGHTER no le asusta un nuevo enfrentamiento con Sagat, aunque ha empezado a oir algunos rumores sobre su jefe, un tal Bison. ¿Se encontrará con él?









El poder de la magia

ROSE

A pesar de su marujil aspecto, Rose es uno de los personajes más fuertes del juego, gracias sobre todo a sus increíbles poderes mágicos, capaces de absorber incluso el Hadoken de Ryu.



KEN

El mayor rival de Ryu

Coleta en ristre, Ken llega al torneo para demostrar a todos que es mil veces mejor que Ryu, el otro alumno del maestro Akuma. Su enfrentamiento marcará el resto de la saga STREET FIGHTER.



enemigo gracias a los *Alpha Counter Attack*. Con todos estos elementos, **Capcom** ha conformado una de las mejores conversiones de recreativa jamás realizadas para el mercado doméstico, de adquisición obligada para los aficionados a los arcades de lucha, y cómo no, para los numerosos seguidores de esa leyenda llamada STREET FIGHTER.

NEMESIS



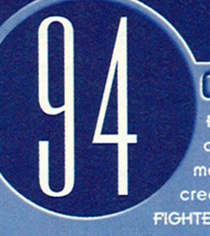
La técnica ante todo

GUY

Tras ayudar al alcalde Haggar a limpiar Metro City, el protagonista de FINAL FIGHT participa por primera vez en el torneo STREET FIGHTER para demostrar que la técnica y la velocidad valen más que la fuerza bruta.



CHUN LI



Rápida y mortal

Chun Li alcanza en este juego sus mayores cotas de poderío físico y técnico, tanto por los letales Kikkoken, como por la fiereza y velocidad que imprime a cada golpe, envolviendo al contrario en una lluvia de patadas sin fin.



VIRGIN INTERACTIVE	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 93

La animación, los frames y el look de dibujo «chinaka» de la recreativa original permanecen intactos en un ejercicio de virtuosismo gráfico.

MUSICA — 94

Posibilidad de elegir ente la música original y otra especial. Temas remezclados de STREET FIGHTER II y FINAL FIGHT. Calidad impecable.

SONIDO FX — 95

La potencia sin límite del Q-Sound al servicio de algunas de las mejores voces y efectos de sonido que hemos oído en PlayStation y Saturn.

JUGABILIDAD — 94

Con opciones pensadas tanto para novatos como para expertos en SFII, ALPHA es todo un ejemplo de jugabilidad, adicción y buenas maneras.

94 GLOBAL

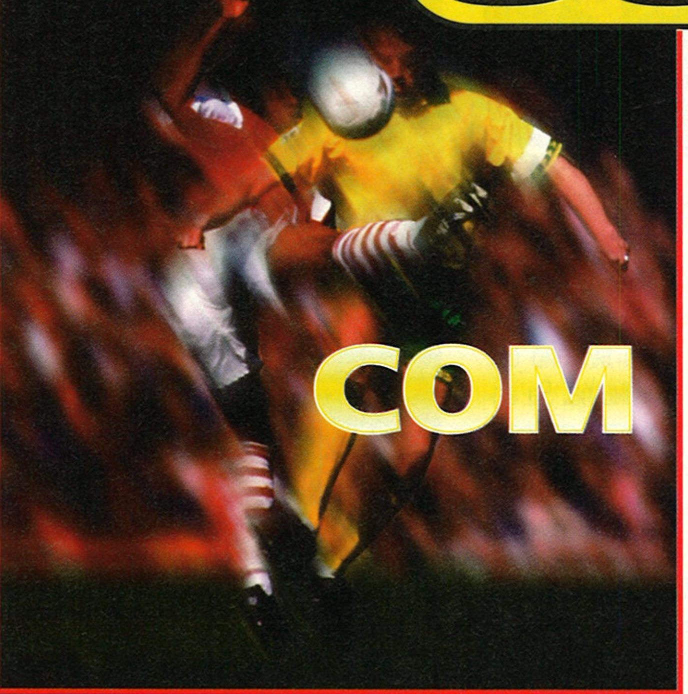
Por primera vez, la adaptación doméstica de una recreativa de STREET FIGHTER resulta exacta a la máquina original. Todo fruto del buen trabajo de Capcom, que no ha dudado en partirse el pecho currando para ofrecer a los usarios de PSX y Saturn este genial homenaje a una de las sagas más grandes de la historia.

+ Divertido, jugable, espectacular, bonito y con una banda sonora alucinante. Lo tiene todo.

− ¿Dónde quedó aquel proyecto para PSX de un CD recopilatorio con todos los STREET FIGHTER?

actua SOCCER

Con este compacto, inicialmente creado para PC, continúa la avalancha de simuladores de fútbol para PlayStation. Su lanzamiento, el primero de la nueva saga deportiva de Gremlin, es una alternativa competitiva con los últimos lanzamientos de la consola de Sony.



PETENCIA LEAL

Gremlin cuenta con escasos antecedentes en el terreno deportivo, ya que únicamente pueden citarse las tres versiones diferentes de TOP GEAR, NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP y NIGEL MANSELL´S INDYCAR SERIES. Sin embargo, está dispuesta a lanzar una serie de juegos deportivos para las nuevas consolas de la que este compacto es el primer representante. ACTUA SOCCER, inicialmente creado para *PC*, llega al mercado en una época de vacas gordas en el género futbolístico. A pesar de que la próxima Eurocopa aún esta lejos, ya han aparecido en el mercado español grandes títulos como STRIKER 96, FIFA'96 y GOAL STORM. El programa de **Gremlin** se presenta como una alternativa a estos juegos, en el que aparecen 44 selecciones nacionales con sus jugadores reales. Lo más desta-





Los uniformes oficiales han sido perfectamente reproducidos.

En las tandas de penaltis hay que trasladarse de una área a la otra.

Entre las seis cámaras incluidas, una de ellas permite una perspectva aérea similar a la ya empleada por el clásico KICK OFF.

Inicialmente el control del juego es complicado, pero a la larga es uno de los aspectos más destacados de este compacto.







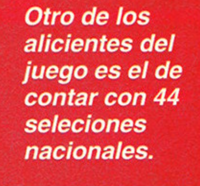
cado es que el comentarista nombra a cada uno de estos futbolistas cada vez que tocan el balón, tal y como sucede en el mencionado FIFA´96. Los efectos de sonido se completan gracias al magnífico ambiente logrado con los gritos de ánimo del público. En el diseño gráfico han participado futbolistas profesionales, como el guardameta **Chris Woods**, logrando unas animaciones dignas de elogio. Todos los aspectos que rodean la elaboración del compacto son recogidos en un extenso vídeo, similar a los aparecidos en algunos programas de ***Mega CD*** como SLAM DUNK o PRIZE FIGHTER. El control del juego no es demasiado complicado, basándose en cuatro botones, dos más que en la *beta* que ofrecimos hace algunos meses, y sin que la combinación entre ellos consiga modificación alguna. En un primer contacto puede parecer que la dificultad es demasiado elevada, sin embar-

Con este programa Gremlin quiere crear una saga deportiva.





Otro de los alicientes del juego es el de contar con 44 seleciones nacionales.













JUGADORES













El juego incluye imágenes sobre el proceso de elaboración del programa. En él han colaborado futbolistas profesionales.

Para controlar a los jugadores sobre el terreno de juego únicamente pueden utilizarse cuatro botones.

go, y con un poco de práctica, la jugabilidad gana muchos enteros. Siguiendo la tendencia de los últimos títulos, la variedad de perspectivas es uno de los elementos que no puede faltar en ningún simulador deportivo. Para ello se recogen seis cámaras diferentes, la posibilidad de variar la distancia de los planos en cada una de ellas y los continuos cambios de vista que se producen durante el juego de forma automática. Mención especial merecen la perfecta reproducción de los uniformes, la variedad de estadios incluidos y detalles como los diferentes criterios arbitrales o que la capacidad de los jugadores venga determinada por ocho parámetros, entre los que se incluyen la disciplina o la visión de juego. Dos idiomas, inglés y francés, y tres competiciones diferentes sirven de colofón a un programa que inicialmente no impresiona, pero que en un análisis más detallado se sitúa a la misma altura que los restantes juegos de fútbol aparecidos hasta ahora para ***PlayStation***. A la espera del prometedor ADIDAS POWER SOCCER es una alternativa muy competitiva y que muchos sabrán apreciar en toda su dimensión.

JAVIER ITURRIOZ





·TOTAL·
NBA
'96
Y N S O O Y Y
S N Y O S N S
N S O N Y O Y
Y N O S N S N
Y N Y N O S O
S N S O N N S
O O Y N O S Y
CUPON
NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.:
TEL.:
Como os anunciábamos el mes pasado, Sony y SUPER JUEGOS quieren pasar a todo su equipo por el aro y sortear 20 espectaculares TOTAL NBA`96. Para conseguirlo, sólo tendréis que señalar en la sopa de letras la palabra SONY tantas veces como aparezca. Cuando tengáis la solución, mandadla junto al cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del 30 de Abril a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «Concurso TOTAL NBA'96».
¡Suerte y que gane el mejor.!
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation



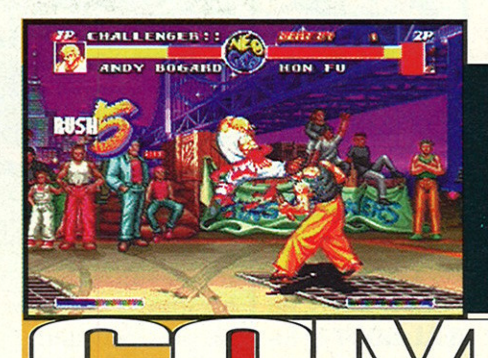
TODOS CONTRA Geese

Tras protagonizar los más encarnizados combates con los hermanos Bogard, a Geese Howard le llega la hora de la jubilación. Quince individuos lucharán por todo Southtown para obtener ese honor y acabar con toda una leyenda.

Sin dar ni un segundo de tregua ni descanso, **SNK** continúa su imparable carrera de lanzamientos de arcades de lucha para ***Neo Geo CD***. Si el mes pasado tuvimos el honor de disfrutar de los sagaces comentarios de **R.Dreamer** sobre el sobrecogedor SAMURAI SHODOWN 3, el mes de Abril es testigo de la aparición de un nuevo capítulo de la saga FATAL FURY, esta vez enmascarado bajo el enigmático sobrenombre de **REAL BOUT**. Y es que a la compañía con sede en **Osaka** le parecía demasiado pronto para sacar la continuación de FATAL FURY 3, y ha preferido, como ya hizo con el mítico FATAL FURY SPECIAL, hacer de esta nueva entrega un capítulo aparte dentro de la famosa saga de los Hermanos Bogard. Eso no significa que no encontremos en él a todos los luchadores que la han hecho famosa, sino todo lo contrario. **REAL BOUT** supone el reencuentro de viejos y queridos personajes, como Billy Kane, Duck King o Kim Kap Kwan con todos y cada uno de los luchadores que participaron en el explosivo FATAL FURY 3, incluidos los jefazos finales que no pudimos seleccionar, como Ryuji Yamazaki o Jin Chon Shu. A este último se le









COMBOS

Combina sin piedad y con acierto series de patadas y puñetazos y envolverás a tu oponente en una lluvia constante de golpes de letales consecuencias.

une ahora su hermano Jin Chon Shu, una aportación totalmente inédita dentro del universo FATAL FURY, y una verdadera mala bestia dotada de una prodigiosa habilidad para infringir toda clase de dolor. Con ellos, el número de luchadores alcanza la friolera de 16, seis más que FATAL FURY 3, lo que ha obligado a **SNK** a superar por primera vez la mítica barrera de los 330 megas. Aquel viejo





mensaje que hacía su aparición cada vez que encendíamos nuestra ***Neo Geo*** de cartuchos y que ponía el límite de la locura en 330 megas ha pasado a ser historia con esta explosión de adrenalina en estado puro que ha desencadenado





una verdadera fiebre en los salones recreativos. Incluso aquellos puristas que renegaban de FATAL FURY 3 han tenido que sepultar su lengua en un kilo de estiercol de burra ante la tremenda jugabilidad, innovación y

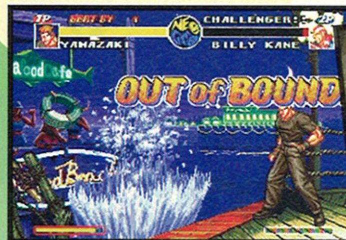


espectacularidad que hace gala en todo momento **REAL BOUT**.

Esta nueva aportación de **SNK** al mundo de los *beat´em-up* viene marcada por una idea común: acabar de una vez por todas con Geese Howard. Tras recuperar sus negocios y el dominio de los bajos fondos en FATAL FURY 3, el villano por excelencia está a punto de conocer su final a manos de los hermanos



caleras. Y es que como pronto descubriréis, en **REAL BOUT** la lucha de igual a igual no es siempre el mejor camino hacia la victoria. Por primera vez dentro de un FATAL FURY, **SNK** ha incluido la posibilidad de arrojar al contrario por cualquiera



de los dos límites de cada escenario, logrando no sólo su derrota, sino disfrutando con su completa humillación. Así, es posible embarcarlo a patadas en un vagón del metro y ver como se aleja en su desesperación, o mejor aún, emportarlo contra un



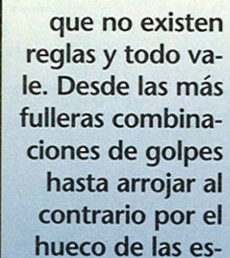
Humillaciones

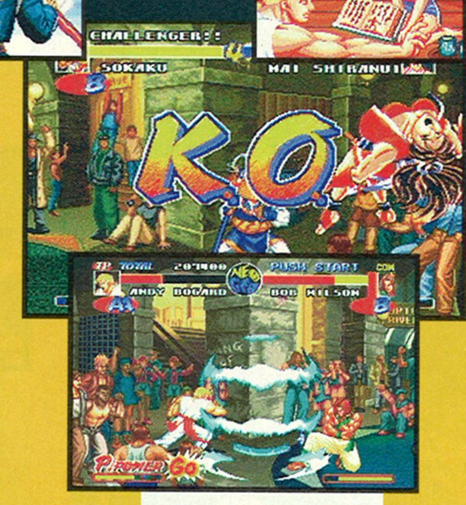
Como en los juegos de Wrestling, las nuevas reglas nos permiten arrojar al contrario fuera del terreno de combate.











Bogard y una cuadrilla entera de luchadores que no dudarán en darse de tortas por las calles de Southtown con tal de conseguir el honor de acabar personalmente con Geese. Un trepidante enfrentamiento de todos contra todos, a espaldas del torneo King Of Fighters, en el

que no existen reglas y todo vale. Desde las más fulleras combinaciones de golpes hasta arrojar al contrario por el hueco de las es-

tendido eléctrico y ver como se le tuestan las entrañas. Un auténtico delirio de maldad manifiesta y mucho sentido del humor sólo

comparable al visto en el colosal WORLD HEROES PERFECT y el golpe Nido de Amor del pizpireto Rasputín. Pero quizá, lo

Nunchakus

En algunas ocasiones los nunchakus pueden suponer todo un peligro, incluso para el que los maneja. Si no, que se lo digan al pobre Hon Fu.









Nuevos Luchadores

Cinco viejos conocidos y un novato se unen ahora a la troupe de FATAL FURY 3.

Duck King



El rey del ritmo regresa al peligroso Southtown más ágil y mortífero que nunca.

Billy Kane



Tras un breve cameo en FATAL FURY 3, Kane se ha decidido por fin a entrar en liza.

Jin Chon Shu



El jefazo final de FATAL FURY 3 es una de las nuevas incorporaciones de REAL BOUT.

Ryuji Yamazaki



Chulo como el solo, Ryuji sigue prefiriendo luchar con las manos en los bolsillos.

Kim Kap Kwan



El coreano de oro llega a REAL BOUT con la ilusión de patear miles de rostros.

Jin Chon Rei



Hermano de Shu, Rei es la principal novedad de REAL BOUT a la saga de SNK.



más llamativo y destacable de **REAL BOUT** han sido las grandes dosis de jugabilidad y velocidad con que **SNK** ha dotado al juego. Esto le hace superior a FATAL FURY 3, aunque sea simplemente por este aspecto (sin duda el más importante en un juego de lucha). Todo ello en perjuicio quizás de una mayor brillantez y variedad en los escenarios, ya que si de algo carece **REAL BOUT** es del gran número de lugares diferentes en los que se desarrollaban los combates de FATAL FURY 3. **REAL BOUT** sólo dispone de cuatro escenarios (cinco si contamos el de



Geese), pero cada uno de ellos vale por dos de las entregas anteriores, y no sólo por la mencionada posibilidad de arrojar a los fulanos por la borda, sino también por las diferentes animaciones y ambientes que reflejan cada uno de ellos. Así, escenarios como *Subway Stage* varían a lo largo de los combates, con trenes alejándose y llegando a la estación gracias a la magia del *scaling* mientras decenas de personas animan como



El adiós de Geese



...posesas cada uno de los combates. Esto añade de aún más emoción a uno de los juegos de lucha más divertidos que hemos tenido el gusto de disfrutar. Prueba de ellos son los delirantes combates que un servidor ha tenido el honor de disputar con el ambicioso **Asikitanga**, en los que más que un simple juego de consola parecía una película de **Jackie Chan** debido a la velocidad y fiereza de los dos contrincantes. Podéis imaginaros que si una burra atigrada del calibre de **Asikitanga** es capaz de hacerse con el juego en pocos segundos, cualquier experto seguidor de este tipo de juegos (e incluso cualquiera que no haya jugado a ninguno de ellos en su vida) sabrá extraer de **REAL BOUT** todo lo bueno que **SNK** supo imprimir a estos 346 megas de pura diversión. Una cifra mágica que pone muy alto el listón a los próximos juegos de lucha para ***Neo Geo***. Sin ir más lejos, al esperado ART OF FIGHTING GAIDEN.



NEMESIS



	SNK
	SNK
MEGAS	346
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	5 (16 COMBATES)
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 95

Aunque escasos, los escenarios son un prodigio de colorido y dedicación por los detalles. La animación de los luchadores sigue siendo increíble.

MUSICA — 93

Francamente soberbia, en especial la que ameniza los combates de Duck King, y sobre todo la partitura clásica que acompaña a Jin Chon Shu.

SONIDO FX — 90

Este es quizá uno de los aspectos que menos innovación ha sufrido respecto a FATAL FURY 3. Por lo demás siguen siendo colosales.

JUGABILIDAD — 96

Aún más divertido que FATAL FURY 3, REAL BOUT es un auténtico delirio de jugabilidad, al que se le han añadido nuevas e interantes mejoras.

95 GLOBAL

Bastante más jugable y divertido que su antecesor, REAL BOUT FATAL FURY es un nuevo ejemplo de la maestría de SNK a la hora de crear y producir arcades de lucha. Junto a KING OF FIGHTERS '95 y FATAL FURY 3 forma parte, sin lugar a dudas, de la mejor trilogía de beat'em-up disponible en Neo Geo CD.

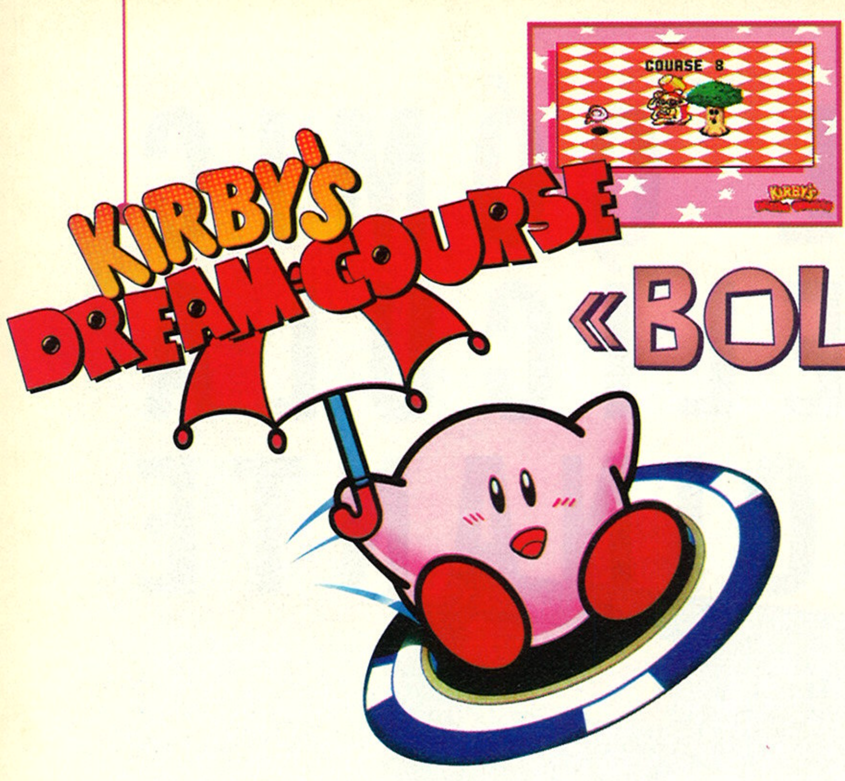
(+) La posibilidad de humillar a los contrincantes arrojándolos al metro, a un tendido eléctrico o al agua.

(−) Es una pena no poder hacer lo mismo con algunos redactores de esta revista. Necesitan un baño.

LLEGA EL CÓMIC DE LA PELÍCULA MÁS ALUCINANTE



© DISNEY







«BOLANDO» VOY

Pese a que hace ya casi un año que este juego fue programado, es ahora, en el mes de abril, cuando los usuarios de Super Nintendo van a poder disfrutar por fin de este magnífico título de la incombustible Hal Laboratory. En él encontraréis, si sois pacientes, un sistema de juego bastante clásico que ha sabido adaptarse a los tiempos que corren.

Antes de comenzar debemos lanzar un aviso a aquellos usuarios que han quedado enganchados con anterioridad a las aventuras de Kirby, bien sea en ***Game Boy*** o en ***NES***. El caso es que, aunque las aventuras más populares del personaje de **Hal** siempre lo han sido utilizando el clásico esquema de las plataformas, algunos otros títulos como KIRBY'S PINBALL LAND han olvidado dicho esquema clásico para abordar otro tipo de género totalmente distinto. Digamos que se ha hecho en cierta medida lo que **Nintendo** ha estado haciendo continuamente con Mario y sus DR. MARIO y compañía. En fin, que antes de abordar una auténtica aventura de KIRBY en todo su esplendor (dicho juego aparecerá esta primavera en Japón), tendremos que conformarnos con este **KIRBY'S DREAM COURSE**, que no es poco. Con anterioridad fue KIRBY'S AVALANCHE, una versión muy particular del clásico PUYO-PUYO, y ahora le toca el turno al mini-golf con un título que provocará tantos halagos como desprecios. Halagos por ser un juego ciertamente divertido, y desprecios porque, a juicio de muchos (principalmente aquellos que no han leído un libro de instrucciones en su vida) el juego es muy difícil de controlar. El sistema de juego es tan viejo como la vida misma (casi nos da vergüenza decirlo), esto es, meter la pelota en el hoyo. Para ello contamos con la habilidad de Kirby para realizar todo tipo de carambolas, dependiendo siempre del tipo de golpe que realicemos sobre él. Así, tendremos que elegir en primer lugar si el golpe que queremos dar va a ser raso o aéreo. El primero de éstos es recomendable para zonas llanas, mientras que el segundo será mucho más efectivo cuando en nuestro camino se crucen pendientes. De cualquier forma, al final siempre acabaremos utilizando el golpe aéreo, ya que con éste podremos

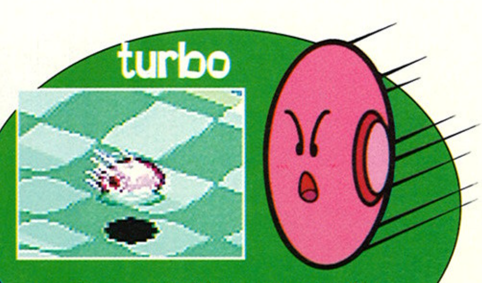
La calidad de los gráficos en perspectiva isométrica es muy destacable. Sobre estas líneas vemos un ejemplo del tipo de circuitos a los que debemos enfrentarnos.



Igual que la piedra, aunque también funciona sobre pendientes.



Con el fuego podremos alcanzar velocidades de vértigo, pero sin ningún control.



Es como el fuego pero sólo aplicable cuando Kirby esté sobre tierra firme.

salto



Kirby podrá realizar un salto espectacular cuando se encuentre en el aire.

paraguas

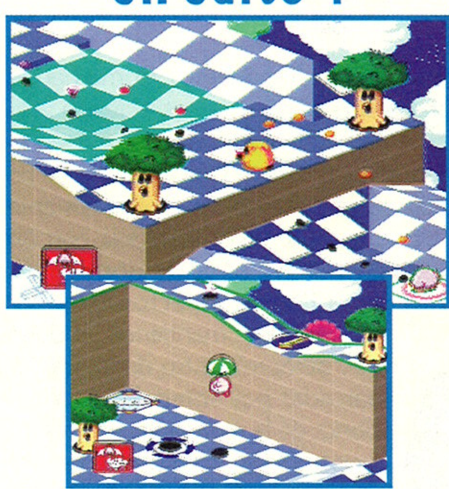
Nos permite descender con suavidad así como frenar a altas velocidades.

hielo



Con este item Kirby podrá congelar el lago sobre el que se desplace.

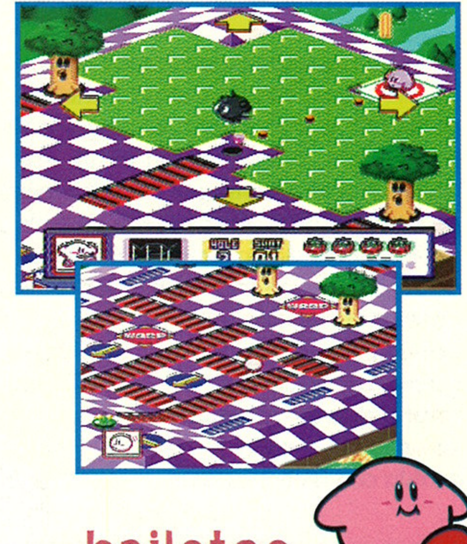
circuito 1



circuito 2



circuito 3



hole in one



Si finalizamos alguno de los circuitos en un sólo golpe, seremos recompensados con una vida extra.

adivinar con mayor precisión los puntos exactos por los que Kirby se va a desplazar. Una vez explicado el control sobre Kirby debemos matizar que en el circuito aparecerán un número variable de enemigos que debemos golpear para que desaparezcan. Esto es así ya que al golpear al último de estos enemigos, éste se transformará en el hoyo en el que Kirby debe introducirse, lo que permite que dicho hoyo aparezca en zonas distintas en cada partida, dependiendo siempre de la manera que hayamos atacado el circuito. Por último, y para com-

bailoteo



Al finalizar cada circuito, Kirby y compañía nos darán buena muestra de sus habilidades «dancescas».

tornado



Podemos coger más velocidad con este item, aunque así perderemos control.

roca



Con él nos nos quedaremos «clavados» en todo lugar sin desniveles.

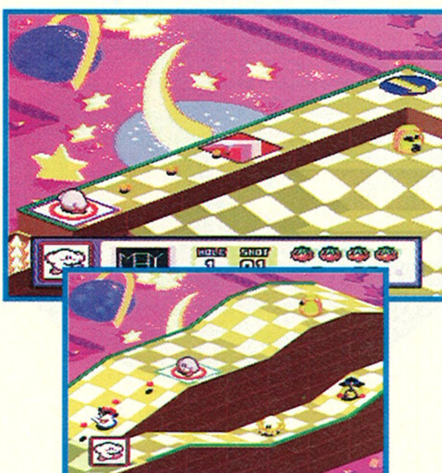
spark



Los molestos árboles serán eliminados con la ayuda de este item.

circuito 4

circuito 5



circuito 6



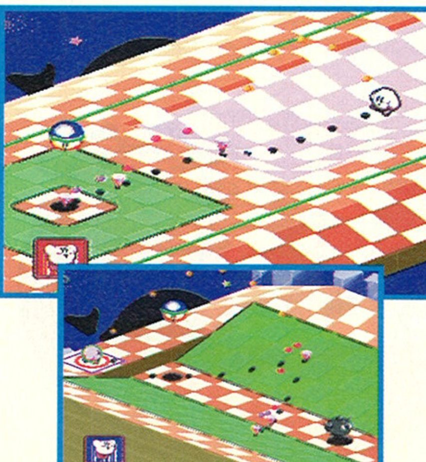
plicar un poco más la cosa, cada enemigo (no todos) cuenta con un poder especial que nos traspasará al ser golpeado. Así, unos nos permitirán tomar mayor velocidad o conseguir un salto más potente, mientras que otros nos darán la posibilidad de eliminar ciertos obstáculos del recorrido. Son en total diez los poderes que podemos conseguir y que, a su vez, deberemos aprender a controlar si queremos finalizar los ocho hoyos de cada recorrido con las tres escasas vidas de que disponemos. Como podéis observar por las imágenes, el juego utiliza la perspectiva isométrica para representar los circuitos. Gracias a esto se ha conseguido una calidad gráfica bastante alta que se ve recompensada con un buen y suave *scroll* de dos planos. Otro tipo de aspectos como las animaciones mantienen un buen nivel, siempre dentro de las franjas marcadas por anteriores producciones de la compañía. La presentacion de los distintos menús nos recuerda, por su colorido y origi-

circuito 7

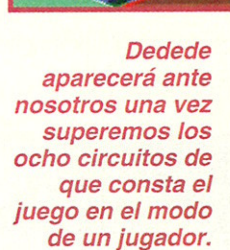


He aquí el mapa con los ocho circuitos a los que deberemos enfrentarnos.

circuito 8

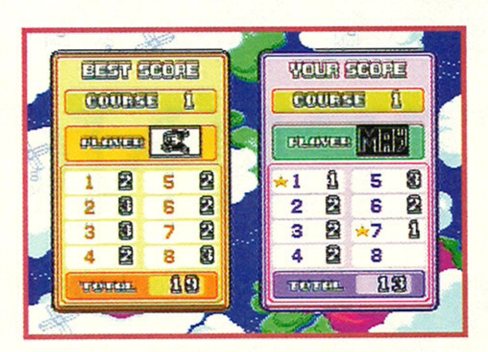


dedede



Dedede aparecerá ante nosotros una vez superemos los ocho circuitos de que consta el juego en el modo de un jugador.

Para acabar con Dedede hemos de golpearle en el estómago, evitando así que se acerque a la zona verde en la que está Kirby.



Pulsando el botón SELECT podremos comparar nuestra tarjeta actual con la mejor del circuito.

nalidad, a los del STUNT RACE FX, pese a que este último sea de **Nintendo**, destacando la posibilidad de crear un icóno para nuestro jugador en vez de introducir, como suele ser normal, nuestro nombre. Para terminar, las músicas, una estupenda demostración de lo que sí se debe hacer con el *chip* de sonido de ***Super Nintendo***. Todo un juegazo que hay que aprender a disfrutar con paciencia y con el libro de instrucciones a mano.

J.C.MAYERICK

dos jugadores





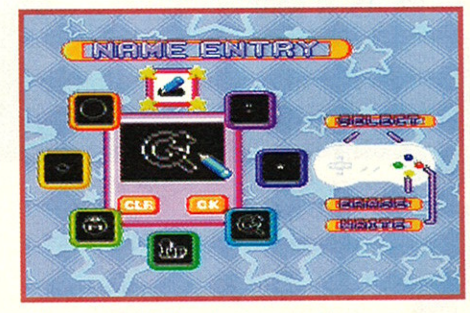
En el modo de dos jugadores se puede elegir entre cuatro circuitos distintos, en los que cada participante debe conseguir el mayor número de estrellas posibles.

tutorial



En el tutorial encontraremos una útil guía de cómo manejar a Kirby.

iconos



En vez de introducir nuestro nombre, se nos permite dibujar un icono propio.



KIRBY'S DREAM COURSE

NINTENDO

HAL LABORATORY

MEGAS	8
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	8 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 88
La perspectiva isométrica está muy bien representada gracias, por encima de todo, a las sombras que cada elemento del juego proyecta.

MUSICA 90
Una pasada. Sencillamente genial, con unos ritmos realmente pegadizos que escucharemos una y otra vez sin cansarnos. Calidad y cantidad.

SONIDO FX 89
El juego está repleto de todo tipo de efectos de sonido, a cada cual mejor realizado, que proporcionarán al cartucho un aire cómico muy apropiado.

JUGABILIDAD 92
Es un juego con el que hay que aprender a divertirse. Un título que esconde muchas complicaciones bajo su aparentemente sencillo desarrollo.

GLOBAL 90
Mientras esperamos el lanzamiento de KIRBY SUPER DELUXE en España, Hal Laboratory nos ha preparado un título que, pese a llevar programado un tiempo, sigue siendo un estupendo juego. Si somos amantes de los mini-golf y además hemos disfrutado con cartuchos «no convencionales», este es nuestro juego.

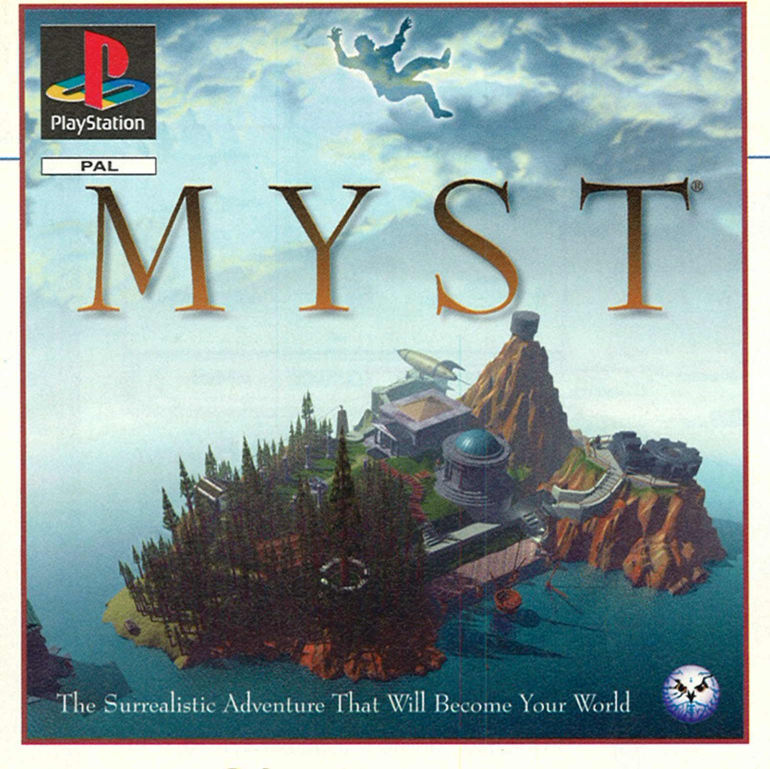
+ Aprender a dominar a Kirby es todo un reto, pero una vez lo consigamos todo será maravilloso.

− Que haya tardado tanto en llegar a España. Más de un año si nuestras informaciones no son erróneas.



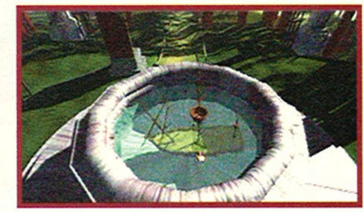
La Isla de Myst es el escenario surrealista que se ha elegido para el comienzo de esta aventura. La impecable calidad gráfica y su belleza intrínseca, junto







con un argumento serio y contundente consiguieron que este juego barriera en Macintosh y tuviera una gran aceptación en el mundo del PC.



EL SUEÑO ETERNO

Nadie pone en duda la calidad gráfica de **MYST,** pero lo que trajo de cabeza a **Cyan** fue la elaboración del complejísimo y estructurado guión del juego. Nada menos que cerca de seis meses estuvieron estrujándose las neuronas para desarrollar la historia que sirve de marco a tan singular aventura. En un principio muchos pensamos cómo podía competir un juego con la mecánica de los pantallazos continuos contra producciones del tipo INDIANA JONES o similares. Los que tuvieron la oportunidad de jugar, pronto se dieron cuenta de que en MYST, sin saber como, te embarcabas en una aventura involucrándote por completo en los paisajes de ensueño. Cuando por fin descubrían como transportarse a otras épocas, en las cuales la isla cambiaba por completo su fisonomía, el éxtasis embriagaba sus sentidos alentándoles a averiguar cuál sería el incierto final de esta apasionante historia. La versión para *PlayStation* incorpora todos





POR FIN CASTELLANO





CHANNELWOOD AGE



Llegaréis hasta esta época a través del gran árbol. Manejando el circuto de tuberías activaréis ascensores para subir a los árboles.

MECHANICAL AGE

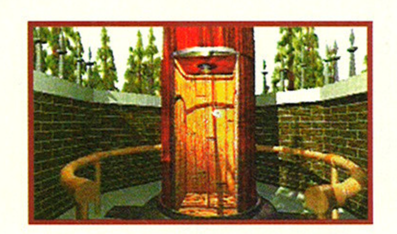


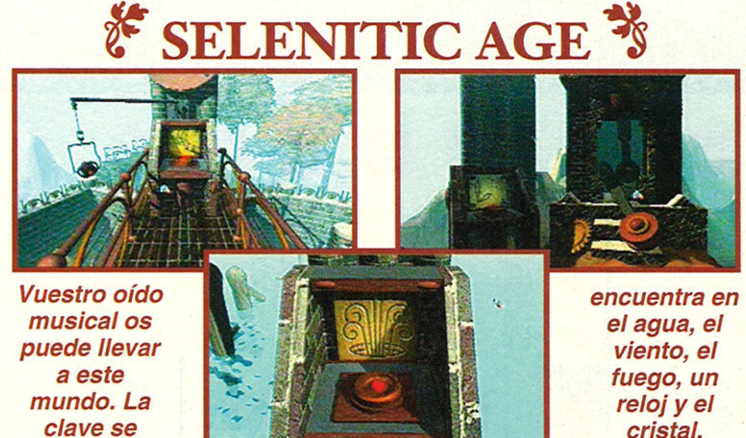
A través de los engranajes accederéis hasta aquí. Dentro de la casa encontraréis las páginas azul y roja y más sorpresillas.



SELENITIC AGE

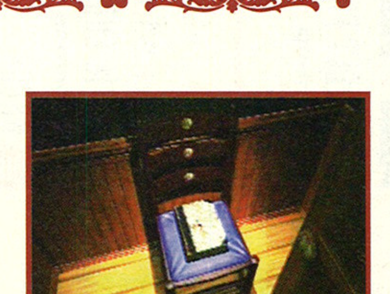


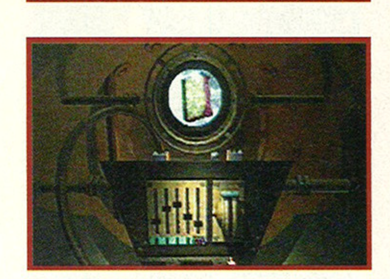




Vuestro oído musical os puede llevar a este mundo. La clave se encuentra en el agua, el viento, el fuego, un reloj y el cristal.

STONESHIP AGE











Una vez hayáis hecho surgir al barco del fondo del embarcadero os encontraréis con el libro para ir hasta la edad de piedra.

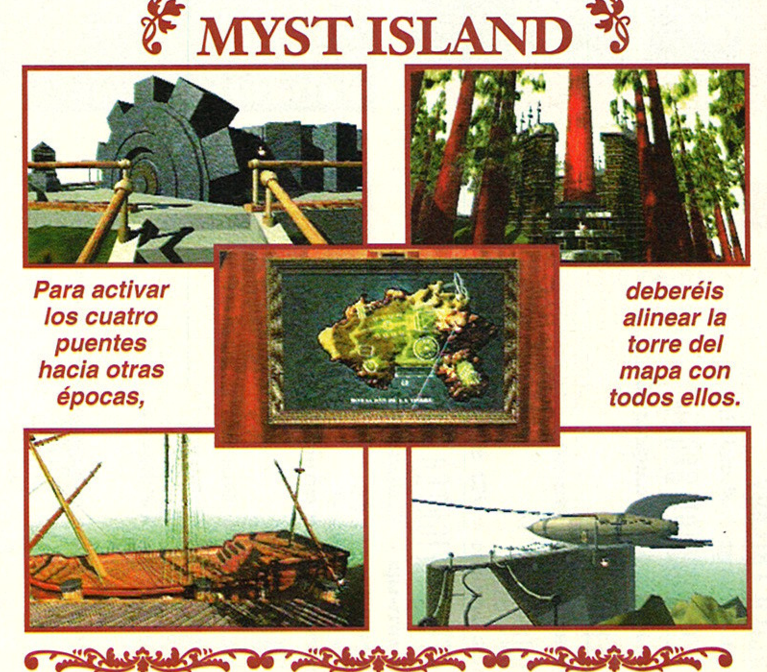


los textos en castellano, por lo que será más fácil seguir el argumento a la hora de resolver ciertos puzzles o encontrar nuevas pistas. Si estabais pensando en invertir vuestros ingresos en una academia de inglés para poder jugar a una aventura gráfica en consola, dejad a un lado el tema y pensad en adquirir este legendario juego, que en un perfecto castellano os permitirá descubrir todos sus secretos.

R. DREAMER



MYST ISLAND



Para activar los cuatro puentes hacia otras épocas, deberéis alinear la torre del mapa con todos ellos.



MYST

PSYGNOSIS

CYAN

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 92
El juego, además de estar en alta resolución, puede presumir de tener una originalidad y un gusto exquisitos.

MUSICA 90
Las melodías ambientales se desenvuelven en total consonancia con la atmósfera que se respira en esta aventura.

SONIDO FX 89
Los hay de todo tipo y condición. Desde voces, hasta el aullido del viento. Pero el juego se queda a veces un tanto vacío.

JUGABILIDAD 84
Si os gustan las aventuras y además sois unos genios de la deducción, MYST es la aventura que estabais esperando.

88 GLOBAL
Desde su creación para Macintosh, MYST ha despertado pasiones, tanto para la gente que no le gustaba como aquellos que no veían nada especial en este título. Los usuarios de PlayStation tendrán la oportunidad de disfrutar plenamente del desarrollo de la aventura al estar completamente traducido al idioma castellano.

+ Los textos y los subtítulos para los diálogos están en castellano por primera vez.

− Las pocas animaciones restan atractivo al juego ante otras producciones de este tipo.

10 PLAYSTATION



1 WIPEOUT ↑
Conducción ◆ Psygnosis
Una vez más el gran juego de **Psygnosis** ocupa el sitio que se merece en esta lista. Esperemos que la versión ***Saturn*** coseche el mismo éxito.

2 RIDGE RACER ↓
Conducción ◆ Namco

3 ALIEN TRILOGY =
Shoot´em-up ◆ Acclaim

4 DESTRUCTION DERBY ↑
Conducción ◆ Psygnosis

5 TEKKEN ↑
Beat´em-up ◆ Namco

6 DOOM ↓
Shoot´em-up ◆ ID Software

7 STREET FIGHTER 2 ALPHA NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Capcom

8 ACTUA SOCCER NOVEDAD
Deportivo ◆ Gremlin Interactive

9 PHILOSOMA =
Shoot´em-up ◆ Sony

10 MORTAL KOMBAT 3 =
Beat´em-up ◆ Williams

10 SATURN



1 VIRTUA FIGHTER 2 ↑
Beat´em-up ◆ Sega
Por fin **AM2** ha logrado desbancar a **AM3**. El rey de los *beat´em-up* para ***Saturn*** ocupa un primer puesto merecido hace tiempo.

2 X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM ↑
Beat´em-up ◆ Capcom

3 SEGA RALLY ↓
Conducción ◆ Sega

4 TOSHINDEN REMIX NOVEDAD

MAS INSIPIDO

JOHNNY BAZOOKATONE ◆ SATURN. PLAYSTATION

MEJORES F/X



RAYMAN ◆ SATURN. PLAYSTATION

EL MAS CHAPUZA



REVOLUTION X ◆ MEGA DRIVE

5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND =
Plataformas ◆ Nintendo

2 KILLER INSTINCT =
Shoot´em-up ◆ Nintendo

3 WORMS NOVEDAD
Estrategia ◆ Team 17

4 ZOOP =
Puzzle ◆ Viacom

5 STREET FIGHTER 2 ↓
Beat´em-up ◆ Capcom

5 GAME GEAR

1 SONIC LABERYNTH ↑
Plataformas ◆ Sega

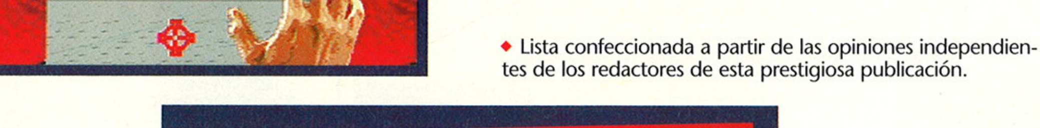
2 ARENA ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

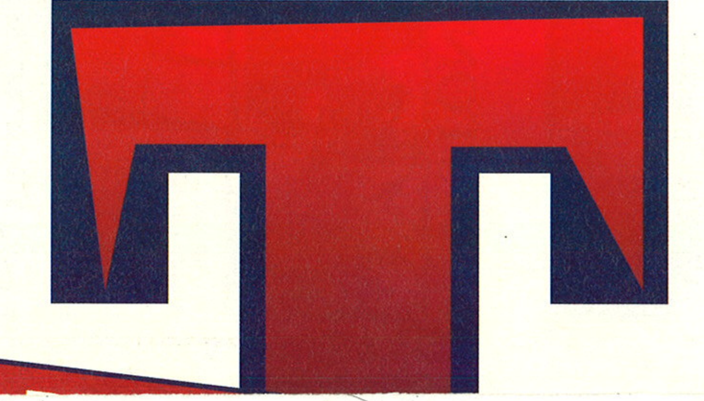
3 TAIL´S ADVENTURES =
Plataformas ◆ Sega

4 BATMAN FOREVER ↑
Beat´em-up ◆ Acclaim

5 JOHN MADDEN´ 96 NOVEDAD
Deportivo ◆ Electronic Arts

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





SUPER JUEGOS

	Beat´em-up ◆ Sega	NOVEDAD
5	RAYMAN Plataformas ◆ Ubi Soft	↓
6	WORMS Estrategia ◆ Team 17	=
7	GALACTIC ATTACK Shoot´em-up ◆ Taito	↓
8	«D» Aventura ◆ Acclaim	↓
9	VIRTUA COP Shoot´em-up ◆ Sega	↓
10	MORTAL KOMBAT 2 Beat´em-up ◆ Acclaim	↓

10 SUPER NINTENDO

1	SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND Plataformas ◆ Nintendo Más inamovible que el Cañón del Colorado, así está la obra maestra de **Shigueru Miyamoto.** De seguir así las cosas estará mucho tiempo aquí.	=
2	DK COUNTRY 2 Plataformas ◆ Nintendo	=
3	KILLER INSTINCT Beat´em-up ◆ Nintendo	=
4	SECRET OF EVERMORE Action-RPG ◆ Square Soft	NOVEDAD
5	KIRBY´S DREAM COURSE Arcade ◆ Hal	NOVEDAD
6	MAUI MALLARD Plataformas ◆ Disney Interactive	↓
7	MEGAMAN 7 Plataformas ◆ Capcom	↓
8	I.S SOCCER DeLUXE Deportivo ◆ Konami	=
9	MORTAL KOMBAT 3 Beat´em-up ◆ Acclaim	=
10	NBA GIVE´N GO Deportivo ◆ Konami	=

10 MEGA DRIVE

1	TOY STORY Plataformas ◆ Psygnosis Como no podía ser de otra manera, la fabulosa versión del último éxito de **Disney** y **Pixar** entra directo al primer puesto de esta lista.	NOVEDAD
2	MAUI MALLARD Plataformas ◆ Disney Interactiva	↓
3	SUPER SKIDMARKS Conducción ◆ Acid Software	=
4	VECTORMAN Shoot´em-up ◆ Sega	↓
5	COMIX ZONE Beat´em-up ◆ Sega	↓
6	MICROMACHINES´96 Conducción ◆ Codemasters	=
7	CUTTHROAT ISLAND Beat´em-up ◆ Acclaim	↑
8	MORTAL KOMBAT 3 Beat´em-up ◆ Williams	↓
9	LIGHT CRUSADER Action RPG ◆ Sega	↓
10	SOLEIL Action RPG ◆ Sega	↓

5 NEO GEO CD

1	PULSTAR Shoot´em-up ◆ SNK	=
2	FATAL FURY REAL BOUT Beat´em-up ◆ SNK	NOVEDAD
3	KING OF FIGHTERS´95 Beat´em-up ◆ SNK	↑
4	KABUKI CLASH Beat´em-up ◆ Hudson	↓
5	SAMURAI SHODOWN 3 Beat´em-up ◆ SNK	↓

5 CD-i

1	LOST EDEN Aventura ◆ Philips	=
2	BURN: CYCLE Aventura ◆ Philips	=
3	MAD DOG 2 Shoot´em-up ◆ Capdisc	NOVEDAD
4	THE APPRENTICE Plataformas ◆ Philips	↓
5	WORLD CUP GOLF Deportivo ◆ U.S. Gold	=









Cuando un título ha alcanzado un gran éxito en un sistema y se anuncia su conversión para otro sistema de similar potencia, comienzan los recelos. Recelos dobles, porque por una parte, los que primero tuvieron ocasión de disfrutar de él y pensaron en gozarlo en exclusiva, temen que por la diferencia de tiempo entre ambos lanzamientos se incluyan novedades que lo hagan superior a su juego. Por otra, los que están a punto de disponer de este juego, temen que carezca de algún elemento clave que lo haga inferior al de sus rivales. En esta ocasión ambos han eliminado sus temores. Por una parte, los usuarios de ***PlayStation*** pueden presumir de que su juego es menos brusco, más rápido, los personajes están mejor definidos, se ha aplicado sobre ellos la técnica del *Gouraud Shading* y cuenta con una cámara más (*yourself*). Los de ***Saturn*** echarán en cara a los de ***PlayStation*** que su TOSHINDEN tiene *intro*, cinemas entre los combates, que la selección de personajes es más manga y que, ¡aleluya!, tiene un personaje más (Cupido). Otra diferencia, que a muchos le puede gustar y que a otros no, es que los combates son mucho más largos, demasiado diría yo. El resto es practicamente lo mismo. El juego de lucha de ***PSX*** más vendido en España, curiosamente por delante del genial







Agarraros que llegan curvas. Una belleza peligrosísima.



El más bruto del condado. Contundente y mortal.

TEKKEN (mi favorito), es igual de divertido y entretenido en su versión *Saturn*. Incluso para algún miembro de esta revista, supera a la saga VIRTUA FIGHTER, postura que personalmente no comparto. El aspecto más destacado de este juego, si es que aún no lo conoces, es que por primera vez se incluyó en un juego de lucha tridimensional magias al más puro estilo STREET FIGHTER 2, con un aspecto en 3D realmente peculiar. De igual forma, cada golpe recibe un inusual apoyo gráfico, con chispazos y demás brillos que aumentan la espectacularidad de los combates.

Centrándonos más en la versión *Saturn*, sus usuarios encontraremos una *intro* muy arregladita, que sin llegar a las cotas que estableció en su día PANZER DRA-



Quzá el más carismático de todos los luchadores. Agil y rápido.





Un luchador del Inserso con unas impensables cualidades guerreras. Una vez más, las apariencias engañan.



El Karate y su habilidad con la espada le distinguen del resto.



Su frágil apariencia esconde a una de las mejores luchadoras.



Tan hábil con la espada como lento en sus movimientos.



Su lanza mortífera puede llevaros hasta el final del juego.





Gaia, Sho y Cupido, este último inédito, son los tres jefes finales del juego. Exceptuando a la bestia mutante Gaia, el resto tienen un aspecto similar al resto de los luchadores. Sus movimientos especiales son demoledores.













GOON, sí que sirve para introducirnos en el juego. Los cinemas a los que antes hacíamos referencia corresponden a pantallas estáticas con dibujos muy manga, en la que los luchadores conversan sobre los pormenores de la batalla (o eso creemos, ya que la versión que tenemos es japonesa). Esa estética *chinaka* se mantiene también en la pantalla de selección de personajes, que es bastante más atractiva que la original de ***PlayStation***. En resumen, y desde la independencia que hace gala esta revista, TOSHINDEN es un gran juego pero con un éxito limitado por la contundencia y calidad del mejor juego de lucha del momento junto a TEKKEN, VIRTUA FIGHTER 2. Los usuarios de ***Saturn*** pueden darse por satisfechos por la conversión de este título, que puede hacernos presagiar que las futuras conversiones de ***PSX*** mantendrán los niveles de calidad exigibles. Afortunadamente, y cada vez con mayor frecuencia, siguen llegándonos juegos para ***Saturn*** que avalan el enorme desembolso que supone para los españolitos de a pie invertir en nuevas tecnologías.

THE SCOPE



TAKARA	
SEGA	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
Aunque pierden nitidez los polígonos de los luchadores, mantienen las altas cotas de espectacularidad que podemos esperar de un juego de esta índole.

MUSICA 92
La versión beta que tenemos entre manos reproduce con toda fidelidad lo que vimos en la versión japonesa de este juego para PlayStation.

SONIDO FX 93
Toda una galería de impactos y voces resueltas con bastante acierto y contundencia. La calidad sonora de la máquina vuelve a ponerse a prueba.

JUGABILIDAD 93
Al nivel de los mejores. Sólo la excesiva duración de los combates puede llegar a molestar. La inclusión de un nuevo personaje es muy de agradecer.

93 GLOBAL
TOSHINDEN REMIX repite las mismas características que encumbraron a este juego en el momento de su aparición. Con TEKKEN y VIRTUA FIGHTER 2 en la calle, resulta un poco más complicado un éxito rotundo, pero los amantes de este tipo de juegos sabrán apreciar como se merece a un juego colosal y de gran entidad.

+ La tridimensionalidad de las magias.

− La falta de la cámara yourself y la menor nitidez en el diseño de los personajes.

DIVIDE - BY ZERO
673876627890

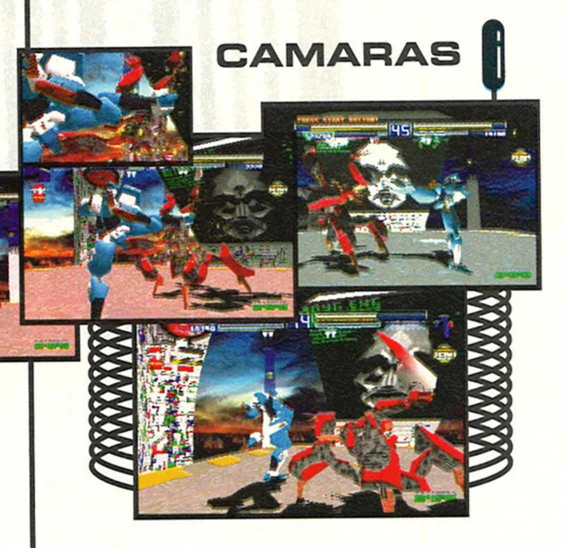
ZERO DIVIDE

ZERO IMBORRABLE

Ocean nos trae de Japón un título de lucha que dará mucho que hablar en **PSX**. Sus 8 personajes, con un diseño original y que poco tiene que ver con las directrices marcadas por otros juegos, traen un soplo de aire fresco a los nuevos soportes en general, y a los 32 *bits* de **Sony** en particular.

Este grupo de programación, casi desconocido hasta el momento para la mayoría de los mortales, es el miembro más joven de **Squaresoft**. Y es que los chicos de esta compañía apuntan alto y tienen muy buen ojo a la hora de hacer nuevos fichajes. Su comienzo no podía ser más brillante y esperanzador, ya que se han lanzado de lleno a la conquista de los 32 *bits* con **ZERO DIVIDE**. Este juego de lucha viene precedido por un éxito rotundo en tierras niponas, y aunque no haya conseguido desbancar a TEKKEN, podemos asegurar que supera a TOSHINDEN tanto a nivel técnico como en jugabilidad. **ZERO DIVIDE** posee un catálogo de golpes basado totalmente en el estilo de lucha de VIRTUA FIGHTER. Los eficaces *combos* de Pai o Lau y las llaves de Jeffry o Wolf están reflejados en algunos personajes del juego. Pero también se han incluido nuevas técnicas, como ocurre con Nereid, un robot que es más peligroso cuando se encuentra de espaldas a su oponente. Draco, un dragón metálico, además de zurrar con sus extremidades puede lanzar terribles llamaradas a su adversario. Al contrario que en VIRTUA FIGHTER, que era un juego de lucha pura y dura, las armas tienen cabida en **ZERO DIVIDE**, y Wild 3 hará uso de su potente lanza-misiles para disparar misilazos que pueden enviaros fuera del ring

CAMARAS



PHALANX



En la carga inicial apretad SELECT y START en el mando del segundo jugador y podréis disfrutar con PHALANX de ***SNES***.



DRACO



Un ingenio mecánico con la forma y la fuerza de un dragón. De hecho puede lanzar llamaradas capaces de tostaros el cuerpo.

NEREID

Este robot es mucho más peligroso cuando os da la espalda que combatiendo frente a frente. Un enemigo temible.

al menor descuido. El elenco de personajes va desde seres con forma humana, hasta extraños robots que siempre resultan menos vistosos a la hora de manejarlos. La novedad más importante de **ZERO DIVIDE** es la posibilidad de colgarse de los bordes del ring. Desde esa posición se puede retornar al ring o lanzar un ataque al adversario. Otro de los puntos fuertes viene dado por la maestría con que ha sido programada la supuesta inteligencia de los luchadores controlados por la máquina. Estos variarán su estilo y su nivel de dificultad dependiendo de la habilidad del jugador. **Zoom** ha cuidado con sumo detalle el diseño de todos y cada uno de ellos, así como la creación de los diferentes escenarios que en su mayoría incluyen alguna animación que otra. El efecto 3D se ve aumentado con el uso de cuatro cámaras diferentes, que podrán ser seleccionadas en las opciones antes de cada partida. Para colmo, en el menú encontraréis la posibilidad de guardar en una

TAU



Al no tener forma humana su manejo puede resultar algo confuso al principio. Después comprobaréis que es muy efectivo.

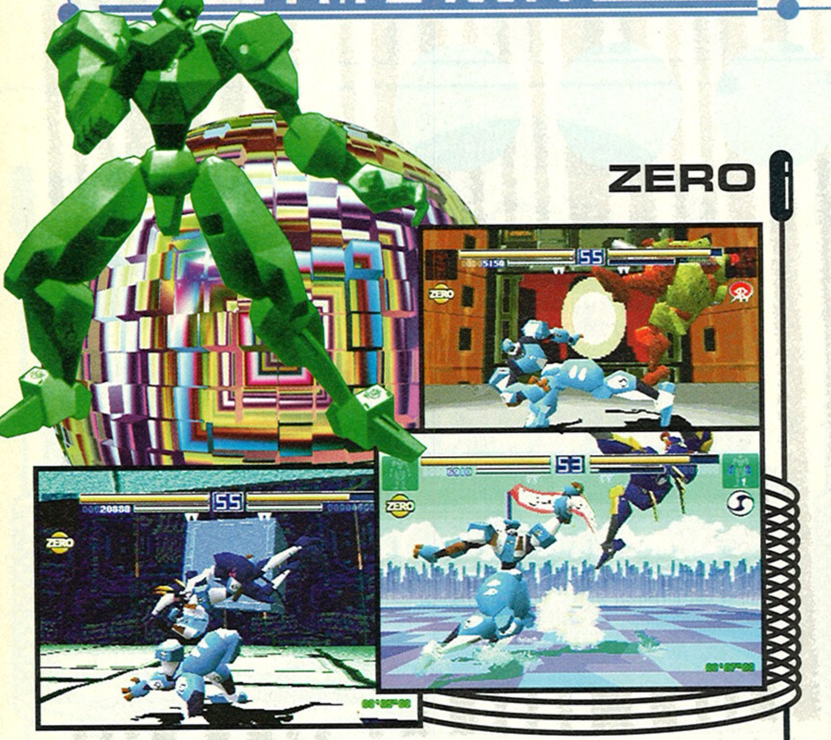
10



Esta mujer de aspecto felino posee unos combos impresionantes. Su mejor arma es la patada con voltereta en reverso.



ZERO



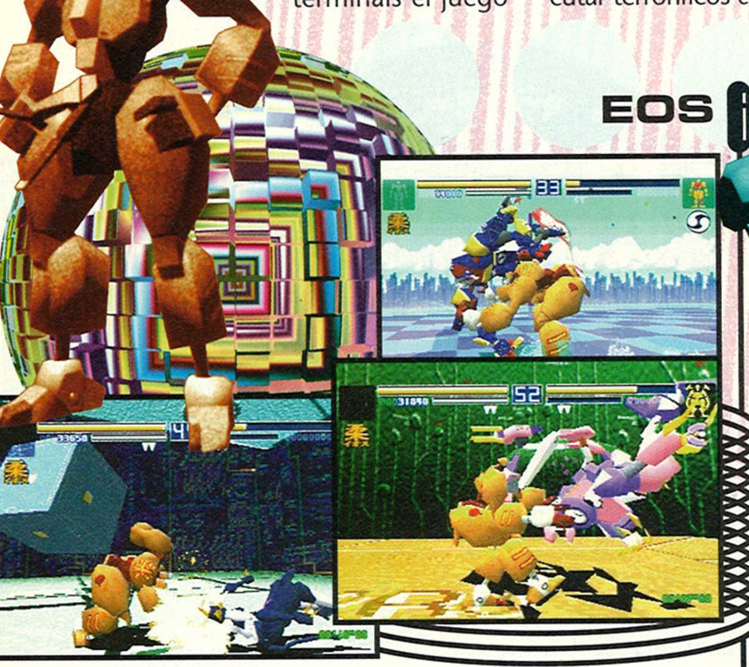
Héroe indiscutible del juego, se desenvuelve dentro del ring como pez en el agua. Sus combinaciones de golpes son mortales.

CYGNUS

Su espada puede atravesaros el cuerpo de parte a parte. Aún así no es uno de los personajes más carismáticos del juego.

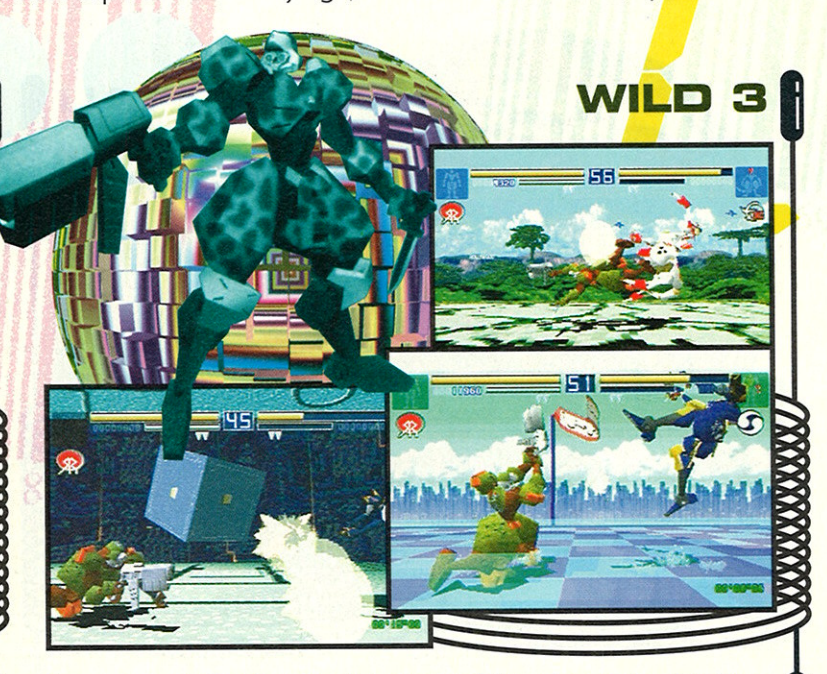
memory card la repetición de los combates más espectaculares, para contemplarlos después tranquilamente mientras analizáis la jugada. Los efectos sonoros, de excelente factura, y las variadas melodías contribuyen aún más a convertir a este título en un gran juego. Si termináis el juego deberéis enfrentaros a un estrambótico ser llamado Zulu, pero si habéis llegado hasta su morada sin perder una sola continuación, descubriréis con alborozo que hay otro jefe final. Se trata de un cerebro gigantesco que, bajo el nombre de X-Tal, puede ejecutar terroríficos *combos* capaces de terminar con vuestra vida. Vencerle sin perder un combate hará que este personaje aparezca en el menú de selección de personajes. Pero aún hay más, después de haber completado el juego con todos los personajes en modo *hard*, también podréis escoger a Zulu. Y si le seleccionáis y conseguís acabar el juego, también en modo *hard*, aparece-

EOS



Es todo potencia. Muchas de sus llaves nos recuerdan a Kagemaru de VF, aunque por su fuerza se asemeja más a Wolf.

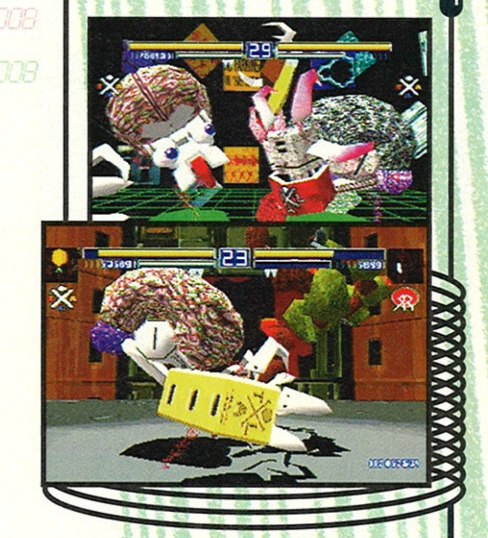
WILD 3



Lo que más llama la atención de este luchador es su imponente lanzamisiles. Es tal su potencia que os puede expulsar del ring.

JEFES FINALES

X - TAL



Enemigo oculto al que accederéis si no perdéis ninguna continuación.

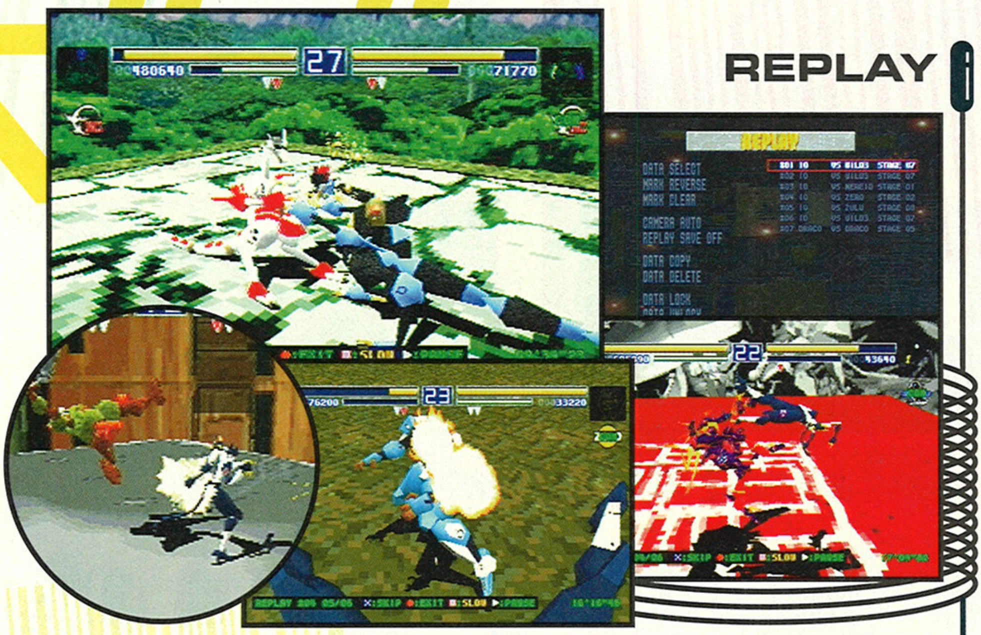
ZULU

Jefe final del juego que podrá seleccionarse con paciencia y habilidad.

rá un nuevo luchador, una especie de gato que es la mascota de la compañía programadora **Zoom**. Las sorpresas no se terminan aquí. El CD incluye tres fases completas de PHALANX, un juego de naves del año 1991 para ***Super Nintendo***. Un sencillo truco, que ya explicamos en meses anteriores en la revista, os permitirá acceder a él para disfrutar de un merecido descanso entre combate y combate. No se le puede pedir más a este juego, que puede pasar desapercibido ante producciones como TEKKEN y TOSHINDEN, pero que tiene la suficiente entidad como para codearse con los más grandes del género.

R. DREAMER

REPLAY



El juego tiene una opción que os permitirá grabar la repetición de los mejores combates en una ***Memory Card*** para contemplarlos después tranquilamente.



OCEAN	
ZOOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 89
Impecables gráficos en 3D y una variedad de perspectivas lo convierten en uno de los títulos más espectaculares del género hasta la fecha.

MUSICA 90
Las melodías que acompañan a los combates recorren diversos géneros musicales. La gran calidad de todas ellas amenizará el juego en todo momento.

SONIDO FX 91
En este apartado puede competir con cualquiera de los títulos estrellas del género. La realización impecable de los efectos sonoros es de agradecer.

JUGABILIDAD 90
Combos, llaves especiales y la posibilidad de utilizar algunas armas hacen de este juego uno de los más vistosos y jugables. Hay que probarlo para creerlo.



GLOBAL 90
Zoom ha sorprendido a propios y extraños con un impecable título de lucha cuya única carencia es no venir precedido de la fama que tuvieron juegos como TEKKEN o VIRTUA FIGHTER. Si sois aficionados al género no debéis perder la oportunidad de echarle un vistazo y, si es posible, comprobar su aplastante jugabilidad.

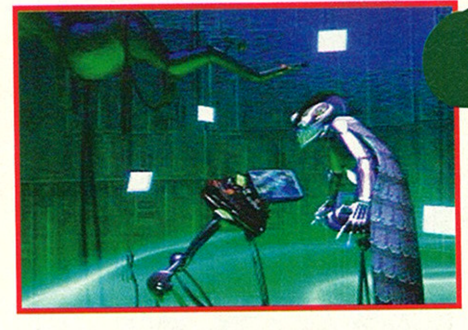
+ Los gráficos y todos los secretos que oculta le auguran una larga vida antes de acabar con él.
− Que otros títulos de mayor renombre le hagan sombra disminuyendo su repercusión en el mercado.

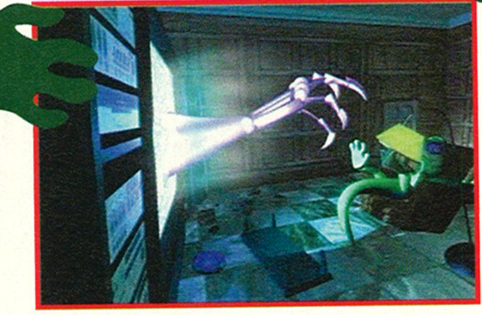


GEX se convirtió por derecho propio y por ser el único en su género, junto con SOCCER KID, en el rey de las plataformas en la consola de Panasonic. Ahora nos llegan las versiones de PSX y Saturn con las mismas intenciones y con mucha más competencia.

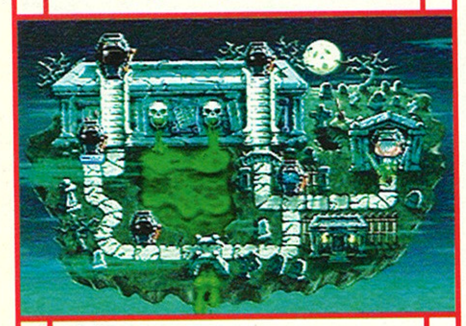








CEMETERY



Es el primero de los mundos, y sólo os podemos decir que es tan tenebroso y tétrico como su nombre indica.





NEW TOONLAND



Ambientado en un divertido paraíso de dibujos animados, es tan espectacular como peligroso. Más que el anterior.

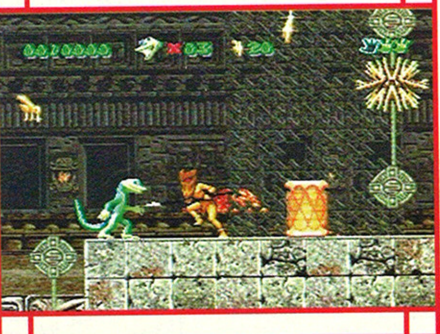




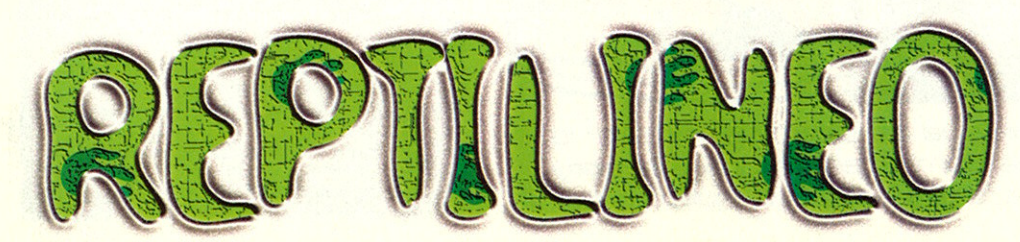
JUNGLE ISLE



Monos, arañas peludas, bichos, Nemesis o trampas con afilados pinchos, son sus «agradables» sorpresas.





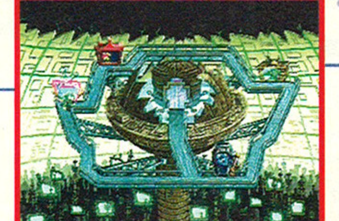














GEX

La compañía alemana **BMG** ha traído hasta ***PlayStation*** y ***Saturn*** un emocionante plataformas, directamente convertido de la versión de ***3DO***. **GEX** recrea las aventuras y desventuras de una pequeña lagartija que ha sido atrapada por su propio aparato de televisión, controlado por un malvado insecto dueño de los canales del mundo. A partir de ese momento, nuestro protagonista se ve envuelto en una serie de aventuras que transcurren a lo largo de los diferentes canales o mundos ambientados en escenarios de supuestas películas o series de televisión. El Cementerio, El Mundo de los Dibujos, y La Isla de Jurassic Park son algunos de sus espectaculares escenarios. En ellos encontrarás a los enemigos más variados y pintorescos, iconos que te dan algún poder, además de *items* que aumentan la energía, las vidas, etc... Tu misión en cada mundo es la de encontrar el correspondiente mando de television que te de acceso a otros mundos y sus correspondientes jefes finales. Los gráficos son de un colorido espléndido, y llegan a su momento más álgido cuando aparecen algunos enemigos finales. En resumen, es un juego de plataformas divertido y vistoso que incorpora una importante mejora con respecto a la versión de ***3DO***, la suavidad del *scroll,* tanto horizontal como vertical, que le hace ganar muchos enteros. Aparte de esta novedad, no se han incorpo-





KUNG FUVILLE



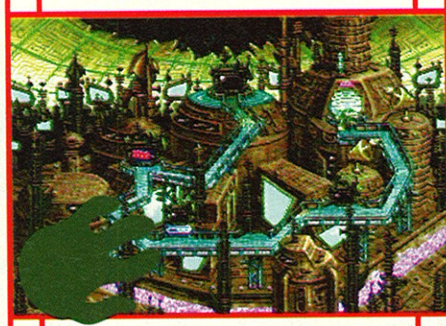
Este mundo con nombre de karateka posee todo el atractivo y colorido del desconocido Oriente.



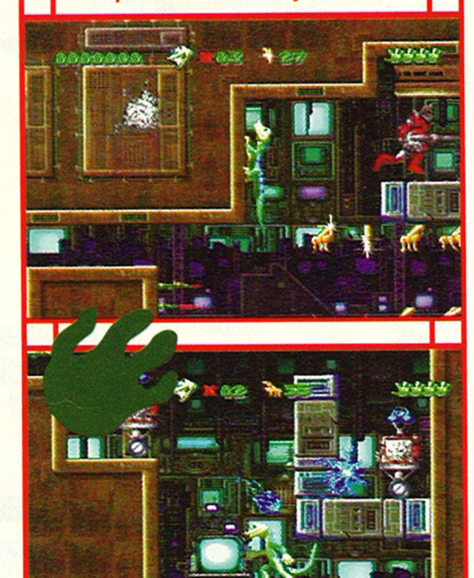


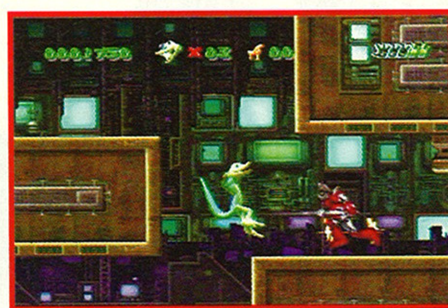


REZOPOLIS



Como sorpresa final te encontrarás en este tenebroso mundo, puerta hacia tu esperada victoria y salida.







BMG INTERACTIVE	
CRYSTAL DYNAMICS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	5
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



Son de un colorido y animación impresionantes. Destacan especialmente cuando aparecen algunos de los sorprendentes enemigos finales.

MUSICA



Las melodías son estridentes y rítmicas, quedando en un segundo plano mientras se desarrolla la trepidante acción. Globalmente son buenas.

SONIDO FX



Los efectos de sonido son divertidos y pueden arrancar alguna que otra sonrisa, sobre todo con los comentarios del lagarto. Lástima que estén en ingles.

JUGABILIDAD



Es un juego de plataformas que goza de buenos niveles de jugabilidad. La mejora del scroll ha hecho que este título sea todavía más recomendable.



GLOBAL

PlayStation y Saturn tienen poca experiencia en juegos de plataformas. En este caso ha sido más fácil, ya que GEX ha sido convertido directamente de 3DO con las correspondientes mejoras que pueden aportar las características de PlayStation y Saturn. Un título que merece estar en la colección de todos los usuarios.

+ La mejora del scroll era necesaria para disfrutar de este juego.
− En bastante difícil en algunas ocasiones.

rado detalles que le diferencien demasiado de su antecesor. Los golpes, enemigos, objetos, iconos, y escenarios son los mismos, aunque la acción y el desarrollo sean un poquito más rápidos que los de su precedente. Las melodías, rítmicas y armoniosas, los divertidos efectos de sonido, acompañados de los ingeniosos comentarios de la pequeña lagartija, e incluso la atractiva y espectacular *intro* han sido convertidas sin ningún tipo de cambio. **GEX** es simplemente un gran juego de plataformas que merece formar parte de cualquier colección de videojuegos.

ASIKITANGA



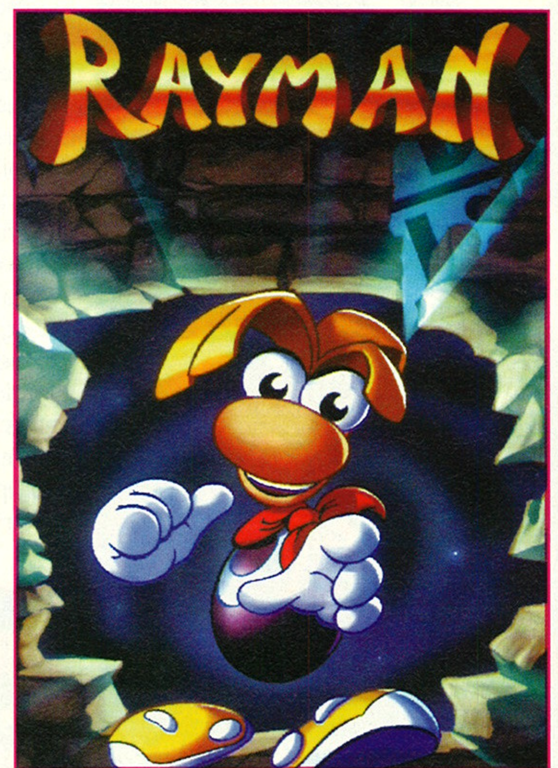
Estamos acostumbrados a que las consolas de última generación nos inunden con juegos repletos de efectos en 3D. Gracias a Dios, compañías como Ubi Soft, nos devuelven el sabor de los grandes clásicos plataformeros.

Hace unos meses, nuestro compañero **Mayerick** nos cantó las excelencias de este gran juego en las versiones de ***Jaguar*** y ***PlayStation*** .En su extensa *review* nos habló de sus fenomenales gráficos, música y jugabilidad. La verdad es que esta versión para la 32 *bits* de **Sega** es exactamente igual que la de ***PlayStation*** en todos los aspectos. Las diferencias entre las dos versiones son mínimas, y tan sólo incorpora algunos efectos gráficos adicionales que le hacen merecer un punto más en el apartado de gráficos. Estas diferencias, puramente cosméticas, son las siguientes: una vez terminemos cada una de las fases, la pantalla se borrará con distintos efectos gráficos, convirtiéndose en los más originales objetos. Desde pelotas hasta estrellas. Además, en algunas fases en las que nuestro personaje es aplastado por un mazo, disminuye de tamaño, cosa que no ocurría en las otras versiones. Estamos ante un título que destaca por muchisímas cosas, desde los gráficos y sonido, pasando por la jugabilidad y el gran número de fases. Sus gráficos son un deleite visual, y el tono humorístico empleado en los *sprites* destaca el gran trabajo realizado por los grafistas. Los efectos de sonido también siguen este tono, y se ha prescindido de los sonidos lógicos para sustituirlos por otros mucho más graciosos y vistosos. Si tienes ***Saturn***, este juego no debe faltar en tu colección bajo ningún pretexto.

THE PUNISHER







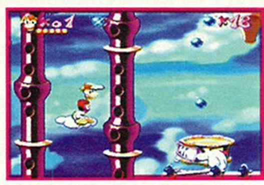
















THE BIG ONES




Con una mecánica de juego calcada del gran OPERATION WOLF de **Taito**, **REVOLUTION X** aterrizó en los salones recreativos en 1994, avalado por la espectacularidad de sus gráficos (que suponían un paso mas allá en la utilización del *scaling*) y como no, el gancho extra que suponía estar protagonizada por una de las bandas de rock más legendarias de todos los tiempos, **Aerosmith**. Ahora, casi dos años después, este trepidante *shoot´em-up* de la factoría **Midway** llega a los usuarios de ***PlayStation*** y ***Saturn*** de la mano de **Acclaim** y **Rage**, responsables a su vez de las desiguales conversiones para 16 *bits*. Y si bien los programadores de **Rage** se estrellaron como bellacos con la entrega para ***Mega Drive***, con la adaptación para 32 *bits* han alcanzado verdaderas cotas de maestría al trasladar con impresionante fidelidad toda la suavidad y efectismo del *scaling* de la recreativa original. Como en ésta, todo el epicentro del juego se basa en el grupo **Aerosmith**, secuestrado por un grupo de búfalas enfermizas que pretenden inculcar en la juventud las buenas maneras y la música de **José Guardiola**. Tu misión será rescatar a todos los miembros del grupo, cargarte las instalaciones de los malos de turno y asistir al gran concierto final en el estadio de **Wembley**. Durante las seis enormes fases que componen el juego podrás deleitarte con algunos de los me-



Después de la paupérrima entrega para Mega Drive, por fin tenemos la oportunidad de disfrutar como se merece una conversión del genial arcade de Midway. Todo un derroche gráfico en el que el scaling se convierte, por obra y gracia de los programadores, en la salsa del juego.




















VERSION SATURN



Tan divertido y jugable como la versión PlayStation, la entrega para la máquina de Sega se diferencia por la ausencia de cargas durante el juego y en ser algo más lento y pixelado que la vista en PSX.





EL GRAN FINAL





Ocultos en distintos lugares, el rescate de los cinco miembros del grupo te conducirá, tras el final del juego, al camerino de Aerosmith y una nueva ronda de bonus.



Durante el juego son constantes los guiños a la abultada discografía de Aerosmith. Prueba de ello la vemos al rescatar al batería del grupo, situado junto a las camionetas de la portada del LP PUMP.

He aquí al gran Joey Kramer en pose espectante.

SIN BATERIA POR EL DESIERTO



jores temas del grupo extraídos de su extensa discografía. Esto es todo un valor añadido (sobre todo para los fans del grupo) para uno de los mejores títulos aparecidos hasta el momento en 32 *bits*, y uno de los primeros en los que las franjas PAL, lejos de estorbar, añaden aún más accion, frenetismo y jugabilidad al juego. Una gozada de juego al que sólo se le puede achacar una pega: la gran dificultad que entraña acabar con el autobús de la fase del desierto.

NEMESIS



ACCLAIM	
RAGE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	20
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 92

Por primera vez podrás disfrutar en tu propia casa de la misma suavidad en el scaling que las mejores recreativas.

MUSICA — 91

Los grandes éxitos de Aerosmith amenizan todo el desarrollo del juego. Los fans del grupo se lo van a pasar como enanos.

SONIDO FX — 93

La magia del CD permite saborear las versiones cantadas de EAT THE RICH o DUDE, SHE´S LIKE A LADY.

JUGABILIDAD — 92

Divertido hasta decir basta. REVOLUTION X es todo un derroche de jugabilidad y adicción. De lo mejor visto en PlayStation.

GLOBAL — 92

Tanto si disfrutaste con OPERATION WOLF como si eres fan de Aerosmith, vas a alucinar con este fantástico shoot´em-up que hace gala del mejor scaling jamás visto en una consola, además de ser todo un prodigio de adicción y jugabilidad. Lejos de la alabanza barata, REVOLUTION X es de lo mejor que hemos visto en 32 bits.

+ La opción de rescatar a los miembros del grupo añade vida extra al juego.

− Es una pena que no exista posibilidad de usar el ratón de PlayStation.

LA DIVERSION SE DI

LA SECUELA DE UNO DE LOS JUEGOS EMBLEMATICOS DE CDI YA LA TENEMOS ENTRE NOSOTROS. INCLUYE VARIAS NOVEDADES QUE HACEN MAS DINAMICO EL JUEGO.







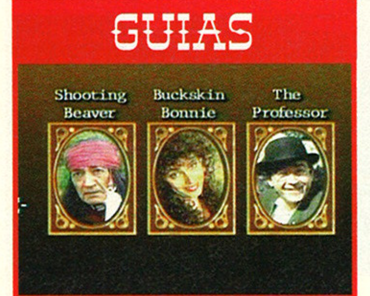
Todo el mundo ha coincidido en reconocer a MAD DOG MCCREE de *CDi* como la mejor conversión del clásico de **American Laser Games** en cualquier soporte casero. La calidad de imagen que ofrece esta plataforma en todo lo que tenga que ver con **Full Motion Video** la convertía en la ideal para reproducir los arcades basados en imágenes reales. De entre todos estos juegos que beben de esta fuente, sin duda los protagonizados por «Perro Loco McCree» han sido los más brillantes. Si la primera parte no defraudó a nadie, superando de lejos otras versiones aparecidas como la de *3DO*, ahora, un año y medio más tarde, nos llega la continuación de esa colosal primera entrega, que aunque en cierta manera vive del éxito de su predecesora, incorpora nuevas posibilidades que añaden atractivo y alicientes al juego. Recordaréis que MAD DOG McCREE era un *shoot´em up* en el que personalizábamos a un forastero cuya misión era liberar al pueblo de las hordas de bandidos comandados por McCree. En esta ocasión, «Perro Loco» ha resurgido de sus cenizas y pretende robar un tesoro español oculto en una montaña. Nuestra misión consiste en llegar al tesoro antes que él y, como en

DUELO

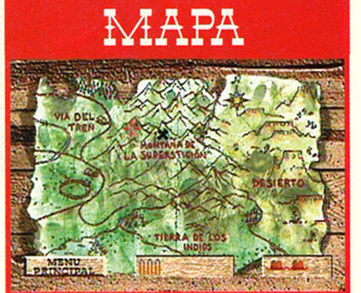




GUIAS



MAPA



ENTERRADOR



TESORO



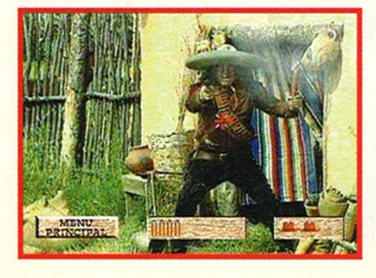
BUCKSKIN BONNIE







Esta atractiva chica, además de un pendón de tomo y lomo, nos guiará hacia el tesoro. Si prestáis más atención a sus encantos que al juego vais listos.





SPARA



SHOOT 'EM UP









SHOOTING BEAVER









A pesar de su lamentable aspecto, este indio andrajoso os acompañará hasta el final de la aventura. Atentos a sus mensajes.



el primer título, derrotar en un duelo al «malo de los malos». La mecánica del juego permanece invariable, teniendo que disparar a los pistoleros que sucesivamente aparecen en pantalla. Lo que sí cambia es la posibilidad de seleccionar entre tres caminos distintos para llegar al objetivo final, a los cuales nos llevarán tres guías: un indio, una atractiva cabaretera (novia de cierto director) y un profesor borracho. Esta es la principal novedad de este juego, que respecto al anterior es bastante más dinámico, más largo y, sobre todo, más difícil. Esto último se solventa con la posibilidad de ir salvando partida en cualquier momento del juego. La posibilidad de jugar con el ***Peacekeeper Revolver***, aunque lo más útil sea el ratón, añade atractivo y, sobre todo, carisma a un juego que nos hará sentirnos como un *Sheriff* en el viejo Oeste.

THE SCOPE

THE PROFESSOR







Borracho como nuestro Director de Arte y tramposo como De Lúcar, este alcohólico personaje sabe todos los trucos para evitar morir de un disparo.

























Desde los tiempos del primer SHINING FORCE , los *RPG* basados principalmente en las batallas han logrado gran cantidad de fans en nuestro país. A esta reducida especie pertenece **MYSTARIA**, cuyo nombre nipón es RIGLORD SAGA. El concepto es exactamente el mismo que el de SHINING FORCE. Para avanzar tendremos que superar una serie de batallas hasta derrotar al jefe de los enemigos. En estas batallas operaremos como si se tratara de un juego de tablero, es decir, que todas las acciones se realizaran por turnos. Así, moveremos a nuestros personajes y decidiremos qué tipo de arma, defensa, objeto u magia vamos a utilizar contra el enemigo. Lógicamente, después de esto no podremos hacer nada hasta que el ordenador termine sus movimientos. Hasta aquí todo resulta igual que en los 16 bits, pero gracias a sus gráficos en 3D y las distintas perspectivas nos damos cuenta de que estamos ante un juego de ***Saturn***. La variedad de magias y armamento que podremos utilizar es increíble, hasta 48 hechizos distintos, aunque cada personaje está limitado a un tipo de magias y armas. La cantidad de personajes que guiaremos también es bastante destacable, nada menos que doce y ,como es lógico, completamente distintos entre sí. Los gráficos de los personajes se han renderizado, y los decorados están formados principalmente por texturas y vectores que se desplazarán tridimensionalmente al tiempo



LA GUERRA DE LOS MIL AÑOS



El príncipe Aragon necesita ayuda. Los cinco comandantes bajo el mando de Bane son unos adversarios poderosos. Aragon debe conseguir la ayuda de once aventureros, los guerreros más fuertes que pueda encontrar. Debe viajar a través de MYSTARIA y derrotar a sus enemigos.





END OF THE FOREST





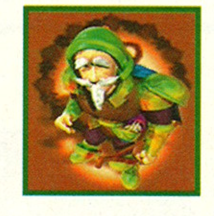
FOREST OF DECLUSION





PERSONAJES





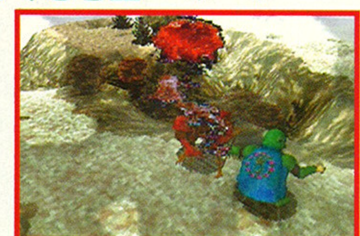
que nos movamos. En el aspecto técnico, éste es un juego no demasiado brillante, ya que los decorados no se mueven muy suavemente. Las magias, por el contrario, sí resultan vistosas y espectaculares. Las músicas son bastante variadas aunque se hacen repetitivas. Estamos ante un juego que entusiasmará a los aficionados al género, pero que adormecerá al resto.

THE PUNISHER

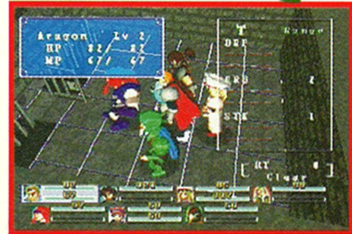
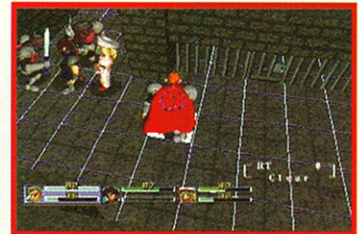


MOUNT QUEEN'S NOSE





QUEEN'S LAND PALACE


MYSTARIA

SEGA	
MICRO CABIN	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

La espectacularidad de las magias contrasta con la sobriedad de los escenarios. Les falta calidad global.



MUSICA

Melodías variadas, que debido a la longitud de los combates se hacen bastante pesadas. Otro aspecto a mejorar.



SONIDO FX

Una cantidad ingente de sonidos distintos para cada una de las magias y ataques disponbles de cada personaje.



JUGABILIDAD

Genial para los fanáticos, aburrido y plomizo para los no iniciados. La lentidud en la causa de su exclusividad.



82 GLOBAL

MYSTARIA es el típico juego que encantará a los que disfrutaron con la saga SHINING FORCE, pero que aburrirá al resto de humanos. Con una realización gráfica espectacular para lo que se estila en este tipo de juegos, esta producción esta destinada a la gente con paciencia y que no le importa perder unas horas en cada batalla.

+ La cantidad de magias distintas, a cada cual más espectacular.
− La mecánica del juego, aburrida y monótona como pocas.

PERDIENDO EL COMPAS

En las miserables profundidades del Infierno, un diablo bastante inepto sufría de una existencia penosa debido al aburrimiento extremo que le producía observar a las almas en pena arder en las calderas. Por eso decidió robarle la guitarra al mejor músico del planeta. Pero Johnny no esta dispuesto a quedarse sin su guitarra Anita. ¡Llego la hora de tocar todas las teclas!



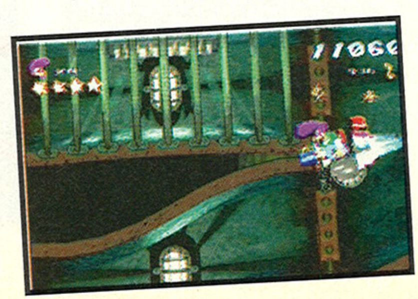
U.S. Gold siempre ha sido una compañía de irregular trayectoria, que ha alternado interesantes títulos como OLYMPIC GOLD o RAID OVER MOSCOW con auténticas bazofias como STRIDER II o IZZY´S QUEST. A pesar de no contar con equipo de programación propio, sí ha utilizado a grupos fijos. En esta ocasión los encargados de realizar la producción más ambiciosa de la compañía



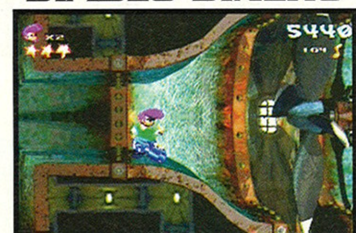
han sido los veteranos **ARC Developments**, artífices de bodrios bastante destacables para 8 y 16 *bits*. El desarrollo del juego es similar a EARTHWORM JIM, es decir, el de cualquier juego de plataformas matando a todo bicho viviente de paso. En algunas de las fases será necesario realizar una serie de tareas. En la cocina del hotel tendremos que escalfar unos huevos para pasar de fase y encontrar la pastilla de jabón para que el enemigo de final de fase resbale con ella. Los gráficos, siguiendo las últimas tendencias, han sido creados con herramientas de programación en 3D, y son bastante destacables aunque resaltan demasiado los fondos. Las fases son bastante variadas, y en algunas de ellas necesitaremos de un objeto en concreto para avanzar.



El diseño de los personajes es «graciosillo», pero se repiten los enemigos con exceso. En cuanto a la duración del juego tendréis horas aseguradas de entretenimiento gracias a sus 18 fases. El manejo del personaje resulta bastante sencillo, y el número de acciones que puede realizar es considerable. Pero vosotros os preguntaréis, ¿qué es lo que falla en este jue-



DIABLO DINERO



HELLSPITAL



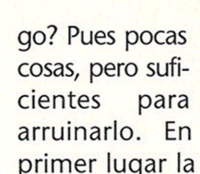
SING SING











go? Pues pocas cosas, pero suficientes para arruinarlo. En primer lugar la rutina de choque de los *sprites* es bastante penosa, lo que hace que en la mayoría de las ocasiones no sepamos qué es lo que nos ha dado. En segundo lugar la puesta en escena del juego en general, que resulta bastante sosa, con una falta total de carisma en los personajes. Y por último, la dificultad extrema de algunas fases, que sumado al gran número de éstas y a la casi ausencia de continuaciones, hacen que terminar este juego sea una misión imposible incluso para los mas expertos. **JOHNNY BAZOOKATONE** podría haber sido un gran juego de plataformas, pero las prisas y la falta evidente de testeo de la jugabilidad por parte de los programadores han dado al traste con las aspiraciones de la compañía, por lo menos en nuestro país, ya que las revistas inglesas le han dado exageradas puntuaciones. En resumen, un plataformas modesto con una gran banda sonora que no le llega ni a la suela del zapato a colosos del género como el inigualable RAYMAN.

THE PUNISHER

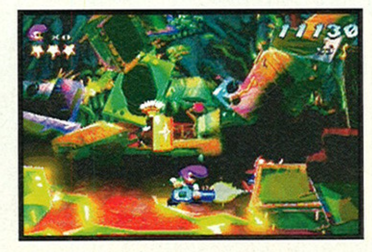






THE END







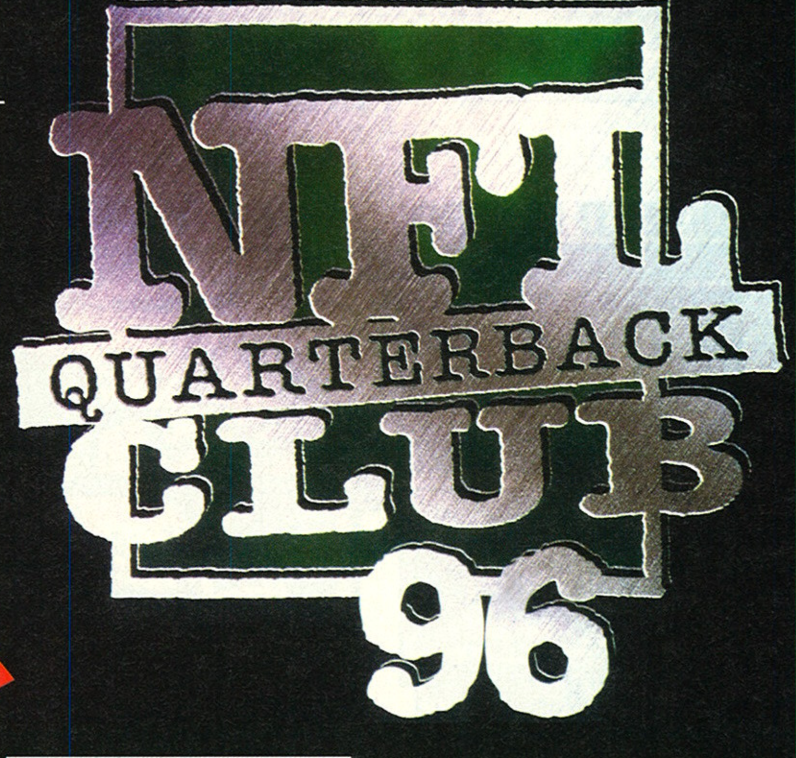






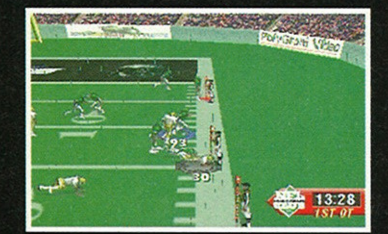






El fútbol americano hace su aparición en las nuevas consolas con la versión de un título inicialmente creado para los soportes de 16 bits. El juego mantiene las características básicas de sus antecesores, aunque se aumenta la calidad visual. Además, se consolida el binomio formado por Acclaim e Iguana Entertainment, sin duda uno de los dúos que mejores resultados está dando en el terreno deportivo.

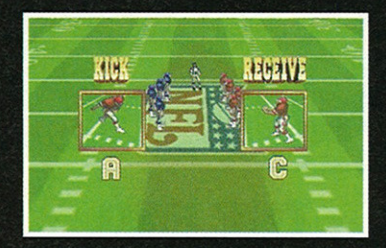


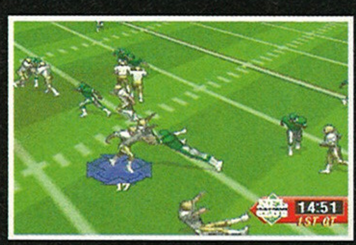












El fútbol americano, uno de los géneros básicos dentro de los videojuegos, llega por primera vez hasta los usuarios de ***Saturn*** y ***PlayStation*** con la tarjeta de presentación de **Acclaim.** Sin embargo, no es el primer compacto en su género, ya que, hace aproximadamente dos años, fue lanzado JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL, para ***Mega CD***. En esta ocasión el debut del fútbol americano no pertenece a ninguna de las clásicas sagas avaladas por **Montana** o por **Madden.** Se trata de la versión del cartucho, con el mismo título recientemente aparecido para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***. Hay que hacer referencia a que ya existía una primera entrega, para los 16 *bits* de **Nintendo** denominada NFL QUATERBACK CLUB programada por **Park Place.** En las tres últimas entregas, incluida la que nos ocupa, el mencionado grupo programador ha sido reemplazado por **Iguana**, con el que **Acclaim** ya ha colaborado en las diversas versiones de NBA JAM. El compacto recoge las principales características de sus antecesores, siendo las principales novedades la posibilidad de realizar traspasos y el apartado grá-





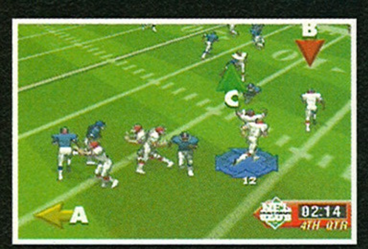
ESTRELLAS

















JUGADAS



fico. En el último aspecto destacan las nueve cámaras incluidas, algunas tan espectaculares como poco útiles, y las animaciones de los jugadores. A diferencia de la tendencia actual para los nuevos soportes, no utiliza gráficos poligonales, recurriendo a las habituales digitalizaciones. Donde sí se mantiene la tradición es en la variedad de modalidades de juego, entre las que merece especial mención la posibilidad de disputar partidos históricos. La espectacular *intro* también es digna de elogio, aunque en el aspecto sonoro presenta algunas deficiencias. No es un juego para dejar a nadie con la boca abierta, pero es un digno primer representante de un género que dará mucho que hablar. Un deporte típicamente americano con cualidades desconocidas.

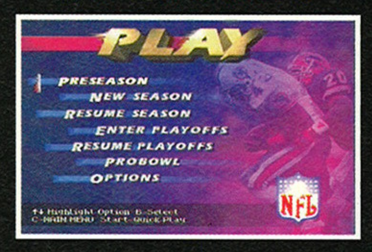
JAVIER ITURRIOZ

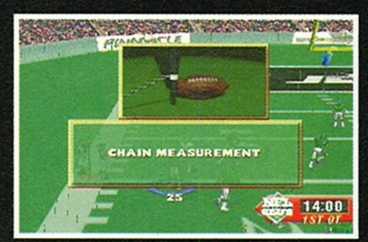
CAMARA



Están disponibles hasta nueve cámaras diferentes.

OPCIONES















NFL QUARTERBACK CLUB 96 Put up or Shut up

ACCLAIM

IGUANA ENTERTAINMENT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 83

La variedad de cámaras es el aspecto más destacable en el apartado gráfico. En los primeros planos pierde bastante.

MUSICA 82

La música utilizada en los menús no desentona con la naturaleza del juego. En la línea de calidad de todo el programa.



SONIDO FX 77

Los gritos del público son bastante pobres. Lo mejor es la voz del locutor que aparece cuando el juego está parado.



JUGABILIDAD 82

La selección de jugadas y el control mantiene los esquemas tradicionales. El tiempo que tarda en cargar es excesivo.



83 GLOBAL

La primera aparición del fútbol americano para Saturn y PlayStation recoge las características básicas de las versiones de 16 bits. La capacidad de los 32 bits le permite añadir unas gotas de espectacularidad, aunque sin llegar a los niveles de otros simuladores deportivos. Un programa muy homogéneo en todos sus aspectos.

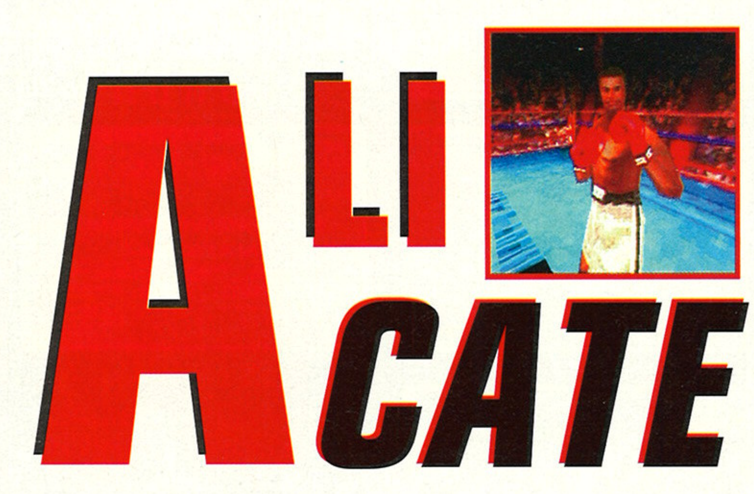
+ La homogeneidad en todos sus aspectos.

− Los efectos de sonido podrían haberse mejorado sin demasiado esfuerzo.



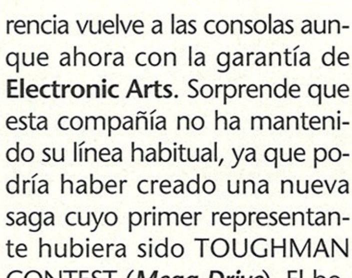
FOES OF ALI

Muhammad Ali protagoniza el primer simulador de boxeo para la consola de Panasonic. El compacto permite revivir la carrera del genial púgil, constituyendo un claro ejemplo de las tendencias poligonales en los nuevos soportes.



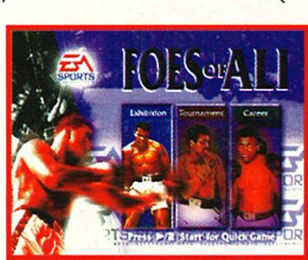
ALI ALI CATE

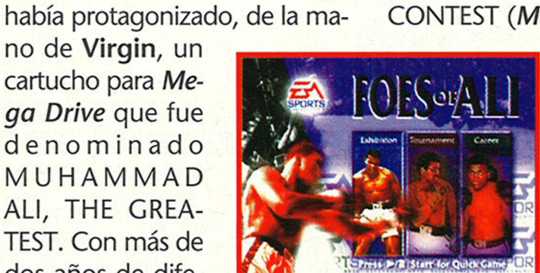






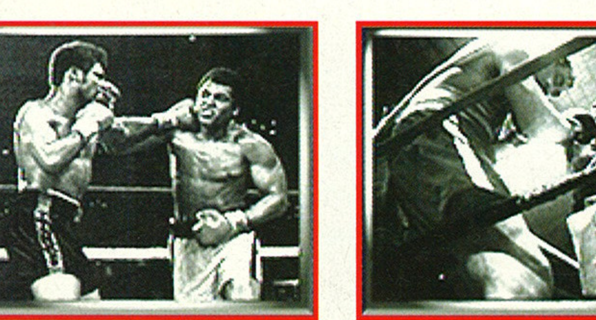
El carisma logrado por el popular **Muhammad Ali** es el reclamo utilizado en este título como gancho publicitario. Curiosamente, el popular boxeador norteamericano ya había protagonizado, de la mano de **Virgin**, un cartucho para *Mega Drive* que fue denominado MUHAMMAD ALI, THE GREATEST. Con más de dos años de diferencia vuelve a las consolas aunque ahora con la garantía de **Electronic Arts**. Sorprende que esta compañía no ha mantenido su línea habitual, ya que podría haber creado una nueva saga cuyo primer representante hubiera sido TOUGHMAN CONTEST (*Mega Drive*). El boxeo es uno de los deportes que más está aprovechando las posibilidades de la última generación de conso-

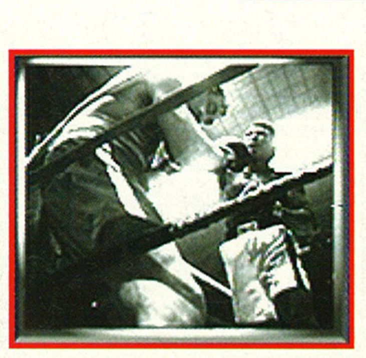






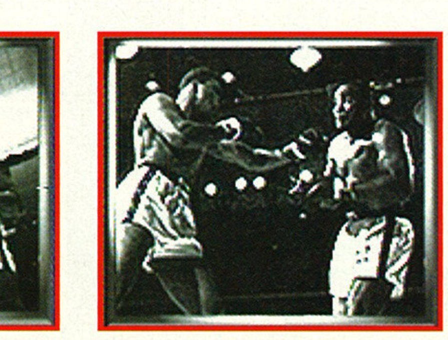


























La calidad de los gráficos es el aspecto más destacado de este simulador del deporte de las 12 cuerdas.



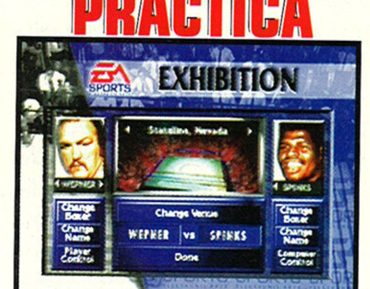








PRACTICA



CONTROL





las a la hora de crear juegos poligonales. Hasta estos momentos, tanto VICTORY BOXING (*Saturn*) como el todavía inédito en España BOXER'S ROAD (*PlayStation*), han apostado por la mencionada técnica gráfica como principal atractivo para los usuarios. El primer programa para *3DO* en este género no es una excepción, siendo precisamente sus gráficos el aspecto más destacable. La rapidez en los movimientos de los púgiles contrasta con el insulso público, que muestra muchas similitudes con el que se coloca en el **Benito Villamarín** cuando juega la selección Española.

Este apartado se complementa con la friolera de 21 perspectivas diferentes, entre las que se encuentran desde primeros planos hasta vistas apaisadas. El derroche visual logrado por **Gray Matter**, responsable de NHL ALL STAR HOCKEY para *Saturn*, es impresionante, pero la utilidad de muchas de ellas es prácticamente inexistente. Dentro de las modalidades incluidas destaca la posibilidad de recrear 17 de los principales combates del mítico **Ali**. Entre sus rivales se encuentran algunos de la talla de **Joe Frazier**, por lo que se convierte, después de EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING, en el segundo juego en incluir boxeadores legendarios. Ante futuras versiones para otras consolas, este título es un buen aperitivo para los aficionados.

JAVIER ITURRIOZ

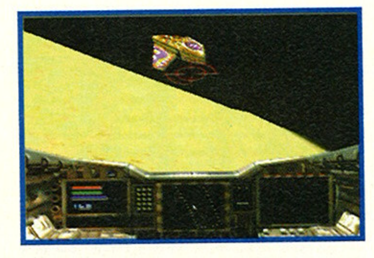




SHOCKWAVE ASSAULT

SHOOT'EM-UP

Aunque el tratamiento recibido por 3DO en nuestro país no es como para hacer muchas apuestas, estamos seguros de que alguno de nuestros lectores recordará la versión de SHOCKWAVE que apareció hace meses para dicha consola.















MENU





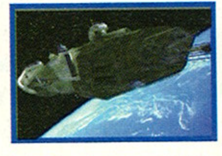
Las mejoras respecto a la versión 3DO son mínimas.

SHOCKWAVE ASSAULT es un intento más de revivir el glorioso espíritu de juegos como STAR WARS acercándolo, en esta ocasión, a ***PlayStation*** tras un agridulce paso por la consola de **Panasonic**. Con respecto al **SHOCKWAVE ASSAULT** de ***3DO***, la versión ***PlayStation*** no supone un gran salto en calidad ni se perciben mejoras en el desarrollo o en la mecánica de juego susceptibles de tenerse en cuenta. Aunque sigue siendo interesante en muchos de sus elementos, a nadie se le escapa el hecho de que este juego pertenece a la época experimental, a los primeros tiempos de 32 *bits*. La planicie reiterada de los escenarios se ve reparada por algunos elementos en relieve, pero sin que ello pueda evitarnos una ligera sensación de vacio. Tan sólo la presencia de unas cuantas decenas de enemigos, el control de nuestras limitadas armas y la libertad de movimientos garantizan las cotas necesarias de entretenimiento. Cinemas, melodías más bien corrientitas, efectos sencillos pero efectivos, sistemas de navegación claros y una excelente manejabilidad son otros ingredientes a reseñar en este programa.

DE LUCAR



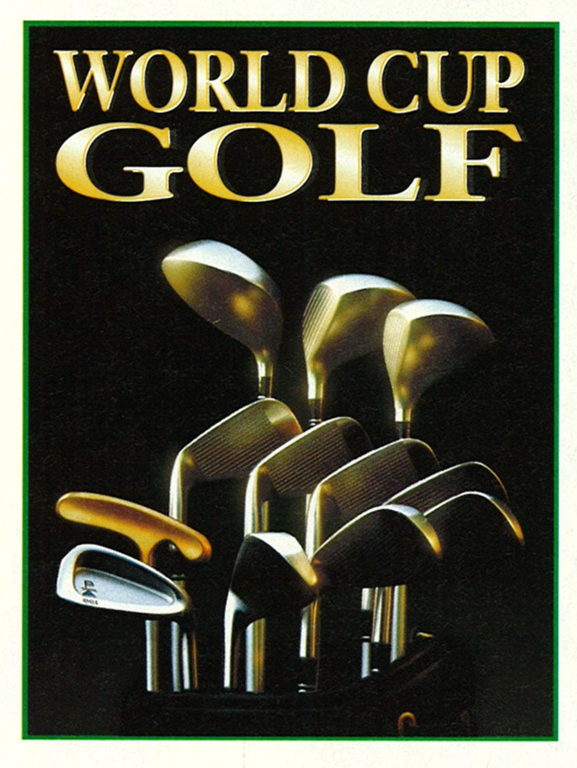






UN VIEJO CONOCIDO

UN PALO Y AL HOYO





Pese a que los simuladores de golf cuentan, teóricamente, con un público minoritario, ya son tres las compañías que han decidido competir por los favores de tan selecto como reducido club de fanáticos.





WORLD CUP GOLF es vistoso pero nada espectacular, curioso pero sin brillantez.

En esta ocasión se trata de **WORLD CUP GOLF**, el mismo simulador golfístico que apareció hace un mes para *CDi*. Este juego deportivo cuenta con un amplio repertorio de opciones y una buena recreación de todos los elementos que intervienen en el juego. El realismo necesario está conseguido, pero el salto a los sistemas superiores requiere de ciertas dosis de espectacularidad y en un juego de golf sólo puede llegar por las diferentes perspectivas y tomas del movimiento de la bola. **WORLD CUP GOLF** fracasa en este apartado ofreciéndonos una única secuencia desde la salida del hoyo y una perspectiva de llegada de la bola a los aledaños del *green*.

ESTADISTICAS



MODOS



La innegable belleza de los escenarios pierde por lo tanto gran parte de su alegría y nos recuerda a algunos simuladores de 16 *bits*. En cuanto a jugabilidad, el programa de **U.S. GOLD** tiene una dificultad bien ajustada, varios modos de juego, un medidor de fuerza bastante preciso y claro y unas opciones de gran utilidad. Lo único objetable son la falta de gráficas que indiquen las caídas y un indicador más preciso de la fuerza del viento.

DE LUCAR



U.S. GOLD	
ARC DEVELOPMENTS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	MUNDIAL
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS



El buen tono del diseño de los recorridos se ve perjudicado por la pobreza de tomas y la escena de la salida del hoyo.

MUSICA



Sólo se nos ocurren tres o cuatro acompañamientos musicales peores que la pachanguera melodía de este juego.

SONIDO FX



El típico ambiente de un campo de golf con pajaritos y algún que otro aficionado no muy entusiasta. Bastante buenos.

JUGABILIDAD



Resulta sencillo de manejar y los indicadores son bastante precisos. La ausencia de perspectivas lo hace monótono.



GLOBAL

Pese a que WORLD CUP GOLF para PlayStation no es un mal simulador de golf, no consigue aprovechar todas las posibilidades que le ofrece este sistema ni diferenciarse en exceso de la versión de CDi. Aunque siempre hay lugar para la sorpresa, es seguro que los aficionados a este género verán muy pronto mejores cosas.

+ La dificultad está muy bien ajustada.

− La casi total ausencia de perspectivas.

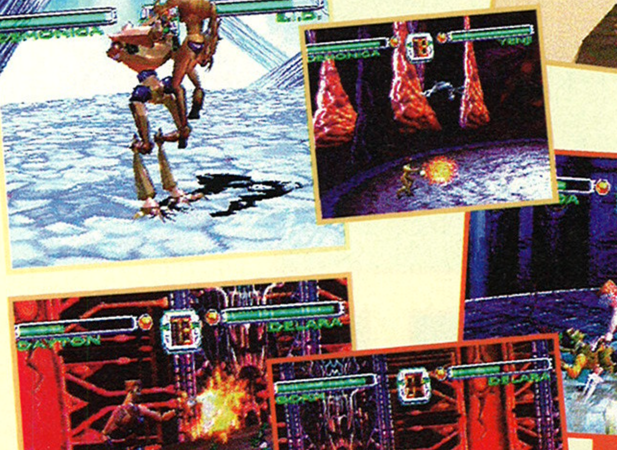


ALTER - EGOS

Al llegar al final de un nivel tendréis que enfrentaros con el *alter ego* de vuestro luchador. En el siguiente nivel pasaréis a controlar a dicho personaje.

Pero, ¿qué hemos encontrado en este título para ***Playstation*** creado por **Kronos?** Nada más encender la consola y cargar el juego os sorprenderá una extensa *intro* que, sin duda, es de lo mejorcito que hemos visto hasta la fecha para los 32 *bits* de **Sony**. Una misteriosa reliquia ha mantenido a dos clanes por encima del resto de razas del universo durante mucho tiempo. Pero unas fuerzas desconocidas han robado la reliquia y en su lugar se ha puesto una réplica mientras se busca a los ladrones. La noticia de su desaparición ha llegado a tierras lejanas y muchos han visto así la oportunidad para vengarse de los elegidos. Si ahora elegís cualquiera de los luchadores y comenzáis a combatir, ciertas dudas empezarán a rondar por vuestra cabeza. El objetivo es derrotar al resto de los participantes con uno de los personajes. Entonces, éste pasará a un segundo nivel del juego en el que su aspecto y su técnica habrán cambiado sustancialmente y, por supuesto, el nivel de dificultad habrá aumentado. Aún así, esto no supone un gran aliciente para llegar tan lejos. Los personajes no reaccionan a tiempo a





NIVEL UNO

NIVEL DOS

En el nivel 2, el personaje cambiará de aspecto y tendrá nuevos golpes.

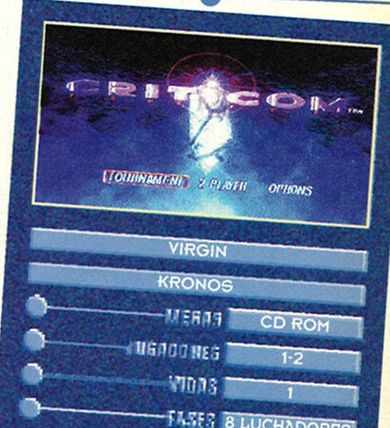


las movimientos que el jugador ejecuta en el mando, por lo que tendrá que aguantar irremisiblemente como a su personaje le dan una páliza de órdago si no se anda con cuidado. Y esto cuando el luchador controlado por la consola es un poco espabilado, porque de otra manera el combate se puede prolongar en un eterno quiero y no puedo. Cuando recibís una buena tunda y el luchador queda tendido o aturdido, el tiempo que tarda en reaccionar, aunque machaquéis literalmente el *pad* direccional, os deja completamente a merced del enemigo. La idea original parecía interesante, unos personajes que parecen sacados de la mitología del ETERNAL CHAMPIONS con la mecánica de juego tomada directamente del TOSHINDEN, pero la jugabilidad confiere a los combates el mismo grado de acción que podríamos encontrar en una partida de ajedrez. En fin, un pequeño gran descalabro que nuevamente prueba que estas consolas no están exentos de visitantes mediocres o incluso penosos.

R. DREAMER

Los juegos de lucha han conseguido despertar una gran expectación entre los usuarios de consolas y los fanáticos de los arcades. No es muy difícil saber, desde el primer contacto con un juego, si es bueno o carece de alguno de los elementos esenciales para triunfar en este género.

técnico KO



	VIRGIN
	KRONOS
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8 LUCHADORES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRÁFICOS — 75
La calidad de los gráficos poligonales no es ninguna maravilla, pero las intros son realmente espectaculares.

MÚSICA — 78
Las melodías tienen cierta relevancia cuando acompañan las intros renderizadas que hay en el juego.

SONIDO FX — 52
Las voces resultan patéticas, los gritos de un personaje cuando cae al vacío son cualquier cosa menos un grito.

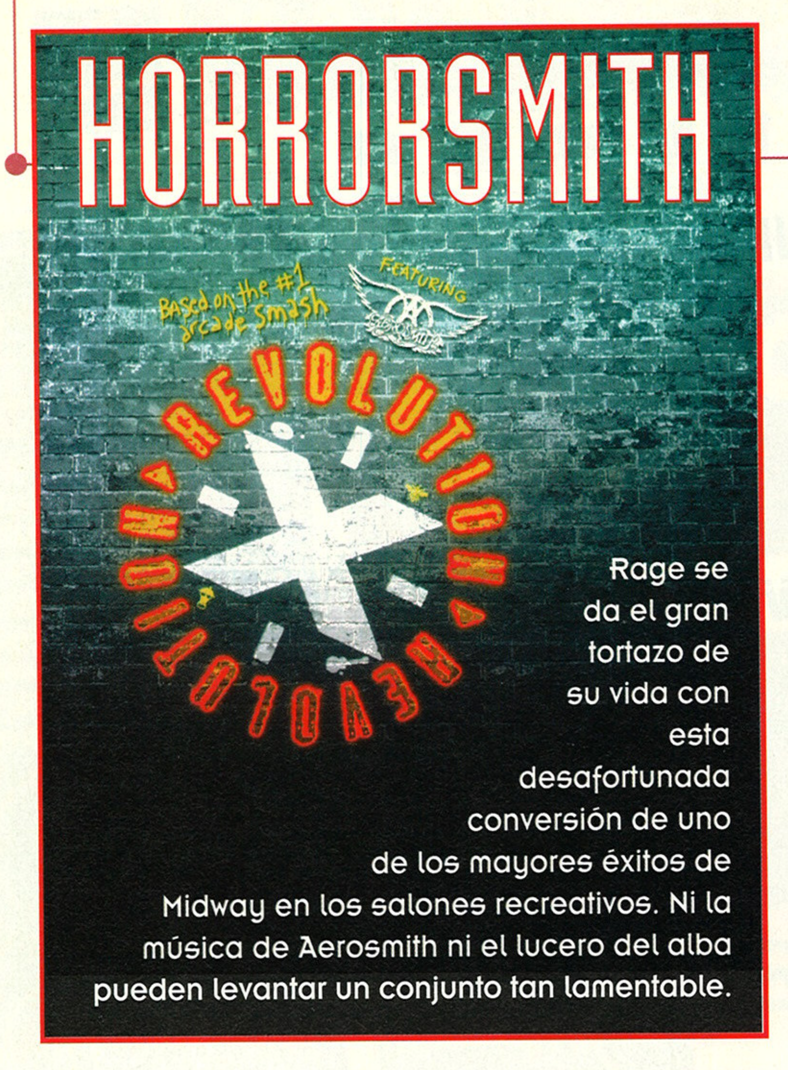
JUGABILIDAD — 50
Sin buenos combos, golpes difíciles de ejecutar, un control deficiente y unas perspectivas que no ayudan nada.

GLOBAL — 60
KRONOS nos trae un juego que pasará desapercibido para la mayoría de usuarios. Su escasa jugabilidad, al no aprovechar la mecánica de TOSHINDEN, y unos personajes poco carismáticos que nos recuerdan a los protagonistas de ETERNAL CHAMPIONS, se ven superados por una impresionante intro que es lo mejor de este título.

+ Sin duda, la intro del principio con cinemas renderizados es la mejor parte de este CD.

− La jugabilidad se encuentra bajo los mínimos aconsejables para un juego de lucha.

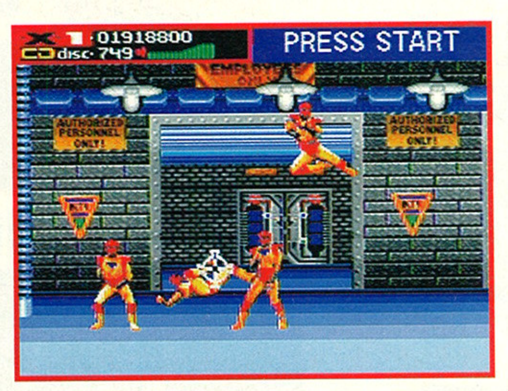
HORRORSMITH



Rage se da el gran tortazo de su vida con esta desafortunada conversión de uno de los mayores éxitos de Midway en los salones recreativos. Ni la música de Aerosmith ni el lucero del alba pueden levantar un conjunto tan lamentable.







Ataviados de vivos colores, los redactores de SUPER PC hacen gala a lo largo del juego de sus grandes habilidades acrobáticas. Aquí les vemos ejecutando el salto de la burra supurante.











Más que el camerino de una banda de rock, las estancias privadas de Aerosmith se asemejan al cuarto de estar de una abuela octogenaria. Sólo faltan el calendario de la caja rural, el brasero de cisco y el revistero de esparto.

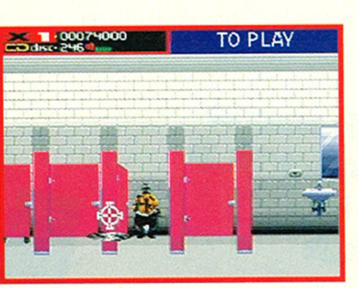
La irrefutable calidad de las entregas para 32 *bits* y, sobre todo, el soberbio trabajo realizado por **Rage** en la versión *Super Nintendo*, parecían augurar que **REVOLUTION X** de *Mega Drive* iba a pasar a la historia. Lamentablemente así lo ha hecho, pero no por sus virtudes gráficas ni sonoras, sino por ser uno de los lanzamientos más decepcionantes que ha visto la luz para la máquina de **Sega** en los últimos años. Ignoramos si el equipo que programó la versión *SNES* no pudo hacerle los honores a la de *Mega Drive* por causa de un repentino ataque de disentería, siendo sustituido por un grupo de orangutanes amaestrados, pero es que nos es imposible encontrar otra razón para justificar un desvarío gráfico del calibre de este **REVOLUTION X**. Pase que es imposible trasladar el *scaling* de la recreativa original a *Mega Drive* (aunque se ha hecho, PANORAMA COTTON es la prueba), pero eso no justifica el tamaño microscópico que adquieren algunos enemigos (tal fáciles de abatir como disparar entre las costillas a una abutarda en pleno vuelo), o los patéticos pantallazos en negro que se su-



En los pasillos nos espera el temible comando Disentería.



El diseño del último modelo de Skoda es impresionante.



Aquí concibió el grafista del juego todo el aspecto visual.



Los usuarios de Amiga estan más enfurecidos que nunca.











A la derecha podréis ver el camión de Bimbo en su reparto diario, y justo detrás al pobre The Punisher en un intento de secuestrar el cargamento de Donuts.





La brigada politico-social de "enmaquetadores" en acción.



He aquí un director de arte en pleno chequeo médico.



María, nuestra secretaria, es cada vez más exigente.





ceden cada vez que avanzamos por el escenario. Para colmo, la animación de los enemigos es lamentable, con tres secuencias de movimiento mal pegadas y con todos ellos moviéndose por escenarios cutres a más no poder, de los que únicamente se salva la selva y unos pocos más. Como único consuelo el hecho de que ya que el *scaling* ha desaparecido, la gente de **Rage** se ha permitido incluir tanques y helicópteros de gran tamaño, lo que anima algo el desastre. Lo que no le consigue levantar el ánimo ni a un muerto son el conjunto de musiquillas y baladillas chicharreras que nos pretenden vender como música de **Aerosmith**, con temas tan alucinantes como la versión a xilófono de *Love in An Elevator* o *Eat The Rich* tocado con cítara y timbales de esparto. En fin, un espanto de juego que lo único que puede llegar a revolucionar son tus intestinos.

NEMESIS

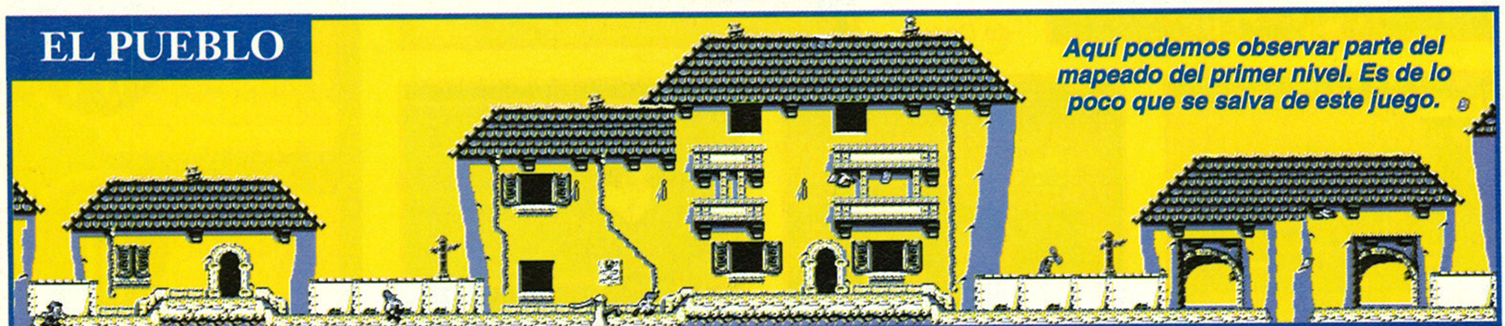


De tal palo, tal astilla

Hay juegos que antes de nacer están ya prácticamente condenados. Este es el caso de PINOCCHIO, un título cuya peor virtud se encuentra en el hecho de ser una simple conversión de un juego poco menos que limitado para SNES.

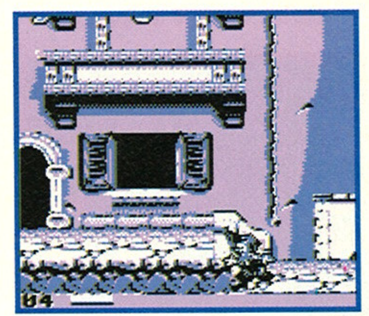


EL PUEBLO

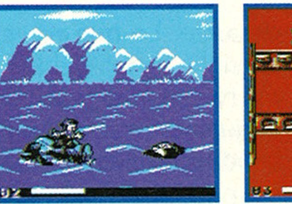


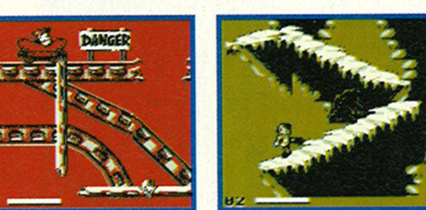
Aquí podemos observar parte del mapeado del primer nivel. Es de lo poco que se salva de este juego.

Hace un par de meses tuvimos la oportunidad de comentar en estas mismas páginas la versión ***Super Nintendo*** del título que nos ocupa. En aquella ocasión la puntuación que éste alcanzó no fue sobresaliente, lo que nos condiciona notablemente a la hora de de puntuar un juego que se dedica a copiar malamente lo que en aquella versión se podía contemplar. Para empezar, la dificultad. Un aspecto que en ***Super Nintendo*** alcanzaba cotas mínimas y que en ***Game Boy*** desciende por debajo de cero. El número de niveles se ha reducido en dos, desapareciendo el que podríamos considerar más carismático, que no es otro que la fase del «teatrillo». El otro que también desaparece es el del banco de peces, lo que nos lleva a la conclusión de que sus programadores se han limitado a incluir únicamente los niveles de plataformas, restando gran variedad al juego. De **PINOCCHIO** tan sólo podemos destacar la melodía inicial (y no por estar especialmente trabajada), así como las animaciones de Pinocho. Por









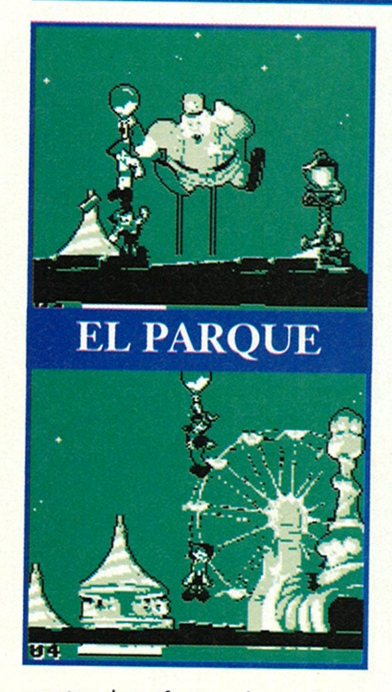


Gráficamente todo el juego es bastante simple. Incluso los cinemas que aparecen entre nivel y nivel son pobres.

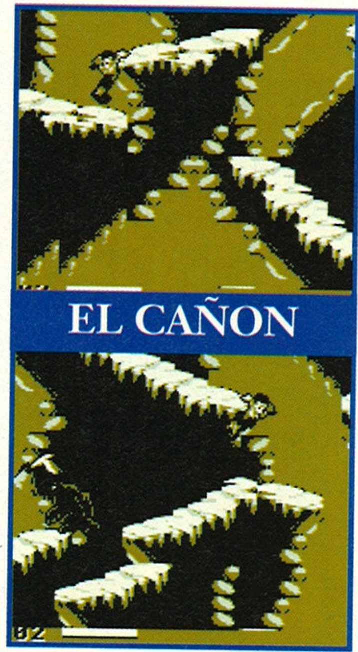


ANIMACIONES



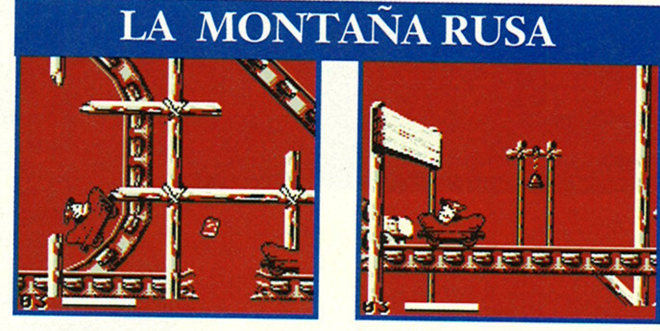






contra, los efectos de sonido son bastante pésimos, y para remate de la faena, el juego peca de una lentitud que casi podríamos calificar como desesperante. En fin, que aunque el juego en que se basa tampoco es ninguna maravilla, debemos reconocer que sus programadores han podido hacer mucho más. No se si habrán oído escuchar alguna vez de las técnicas de compresión de datos, una forma de ahorrar memoría que ha permitido, entre muchos otros, la programación de interminables maravillas como DONKEY KONG LAND. Si de verdad **Disney** está interesada en seguir produciendo juegos para ***Game Boy***, más valdría que contactase con mejores equipos de programación. Si no lo cree así, que por lo menos preste más atención a lo que se hace con sus licencias que, en esta ocasión se ha desaprovechado

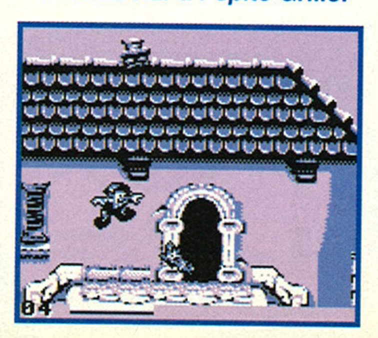
J.C.MAYERICK

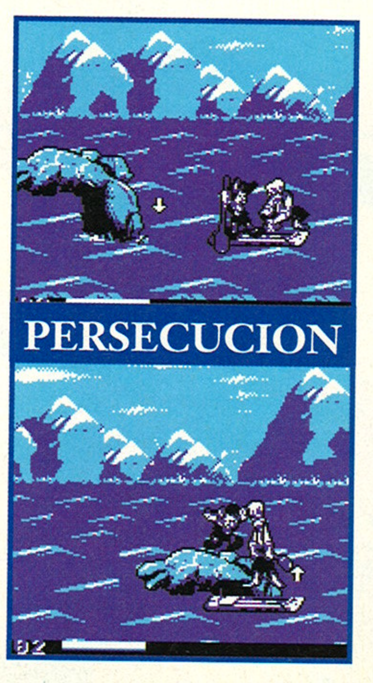






En el segundo nivel del juego se nos brindará la posibilidad de controlar a Pepito Grillo.







WORMS

¡MATA EL GUSANILLO!

LLEGA A GAME BOY UNO DE LOS JUEGOS MAS DIVERTIDOS DE LOS ULTIMOS TIEMPOS.

Es, posiblemente, uno de los juegos más adictivos que han aparecido en los últimos tiempos, y de su adaptación para *Game Boy* esperábamos que fuese, por lo menos, igual de divertido. En cierto modo lo han conseguido, lo que no entendemos es que hayan desaparecido gran parte de los utensilios que, a nuestro entender, eran casi los más divertidos del juego. Las cuerdas para escalar y hacer *puenting*, el *blowtorch* con el que se podían hacer agujeros en la superficie, las escaleras o el martillo mecánico que nos permitía escarbar, son historia en esta versión para *Game Boy*. Incluso elementos tan fundamentales como las minas han volado. A cambio nos encontramos con un juego aceptable gráficamente que, a pesar de todo, sigue manteniendo gran parte de su jugabilidad original. La melodía inicial se ha adaptado casi a la perfección, aunque por contra, el control del juego resulta un poco incómodo, aún cuando ya nos hayamos adaptado a dicha forma de selección de armamento. Los efectos de sonido son pobres en todos los sentidos y el *scroll* de pantalla, por último, parece ser lo único bien realizado técnicamente (algo que tampoco tiene un mérito excesivo). El juego permite la participación de cuatro jugadores a la vez, algo que no deja de ser mera anécdota.

J.C.MAYERICK



WORMS

PROGRAMMING GAVIN RAEWOOD
GRAPHICS BY ROY STEWART
AUDIO BY BJORN LYNNE
DESIGNED BY ANDY DAVIDSON
PRODUCED BY MARTIN O'DONNELL

	OCEAN
	TEAM 17
MEGAS	2
JUGADORES	1-4
VIDAS	ENERGIA
FASES	INFINITAS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 72
Muy sencillos, ya que los fondos se han suprimido por completo. Unicamente destacamos el atractivo efecto del agua.

MUSICA 78
La marcha militar que ambienta la pantalla de presentación es muy semejante a la de las versiones de 16 bits.

SONIDO FX 71
Un cúmulo de efectos sin sentido que, para nada, dan la sensación de haber sido lo suficientemente trabajados.

JUGABILIDAD 87
A pesar de todas las carencias que hemos comentado en el texto principal, debemos reconocer su excelente jugabilidad.

GLOBAL 78
Pese a mantener casi la misma jugabilidad que sus homónimos para 16 bits, debemos castigar convenientemente a sus programadores por no haberse esforzado en la realización de este juego. No habría sido muy complicado incluir todas esas opciones que faltan, otra cosa es que no hubiese ganas de hacerlo.

+ Lo único que se puede destacar de este juego es la jugabilidad.
− La supresión del modo que nos permitía acceder a los escenarios personalizados.

YA ES HORA DE QUE ORDENES TU VIDA

No puedes seguir como estás: con los nuevos ordenadores domésticos tu existencia puede ser mucho más fácil. Dentro de poco podrás planificar tus vacaciones desde casa, reservar incluso los pasajes; hacer la compra desde tu terminal y decirle a cada electrodoméstico lo que tiene que hacer y cuándo tiene que hacerlo. Prepárate para lo que se te viene encima y pon de una vez en orden tu vida con el nuevo SUPER PC de abril, cargado con todo lo que tienes que saber al respecto de esos y muchos otros temas de ese mundo cibernético cada vez más presente.



CON EL NUMERO DE ABRIL

¡2 REGALOS!

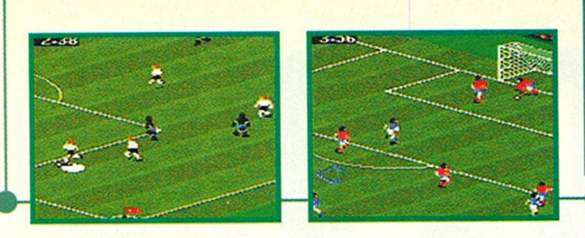
UN DISQUETE CON EL PROGRAMA RENTA 95 (para que la puedas hacer sin gestor) Y UN CD-ROM CON UTILIDADES BORLAND Y LOS MEJORES PROGRAMAS DE SHAREWARE DEL MOMENTO



super PC

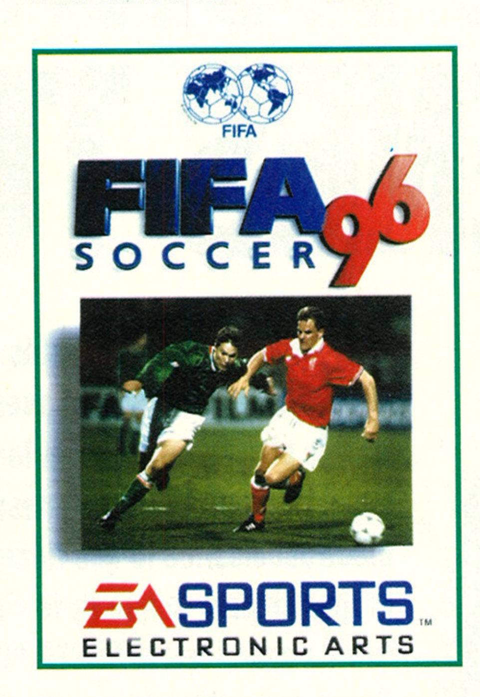
LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS

Una publicación de Ediciones Mensuales/Grupo Zeta



REMATE FINAL

Después de aparecer en casi la totalidad de consolas, llega hasta Game Gear la segunda versión del famoso título de la saga de Electronic Arts. La inclusión de ocho ligas internacionales es el principal aliciente para compensar los numerosos defectos de la nueva entrega.



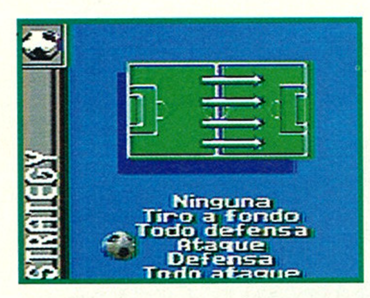


La saga FIFA debería acometer una renovación total.

El balón es tan pequeño que es apenas visible en la pantalla.









Electronic Arts está exprimiendo la saga iniciada con FIFA INTERNATIONAL SOCCER para *Mega Drive*. Prueba de ello es la aparición de esta entrega para *MD, SNES, GB, PSX, Saturn* y *32X*. Ahora llega la conversión de este juego para la portátil de **Sega**, un año después de que hiciera aparición la primera parte. La principal novedad es, una vez más, la posibilidad de disputar ocho ligas diferentes, entre las que se incluye la española. **Black Pearl**, responsable del mismo título para *GB*, sustituye a **Tiertex** como grupo programador. Las consecuencias se dejan notar, logrando un resultado global muy inferior al de su antecesor. Prueba de ello son la eliminación de los videomarcadores y de los árbitros, o la aparición de los porteros con el mismo color de la camiseta que los jugadores de su equipo. Además, han desaparecido los *passwords* y no se incorpora la posibilidad de grabar partidas. Esto hace que sean prácticamente inútiles las competiciones incluidas. Un *scroll* brusco y un balón tan diminuto como el cerebro de **The Scope**, son el remate final de este juego.

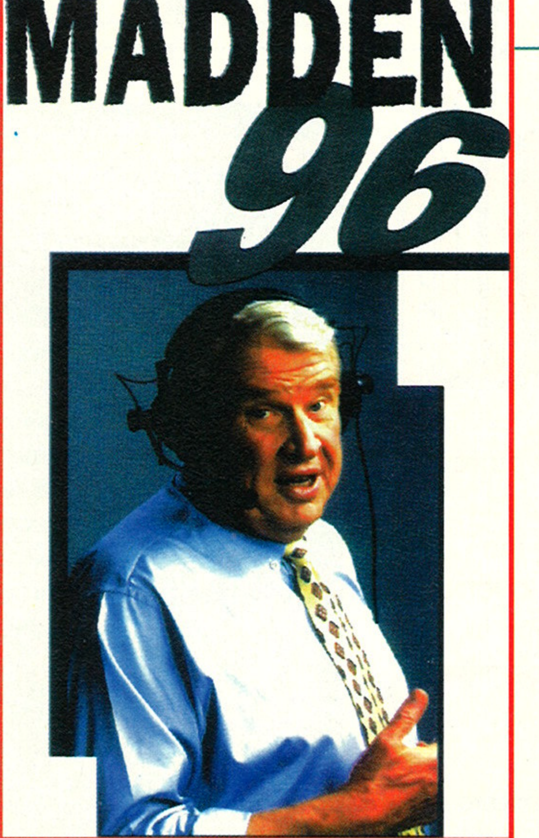
JAVIER ITURRIOZ







MADDEN 96



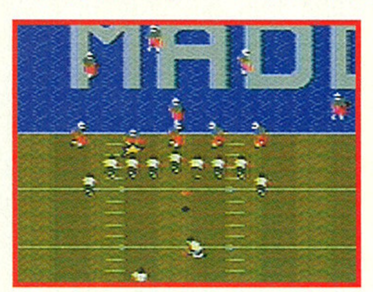




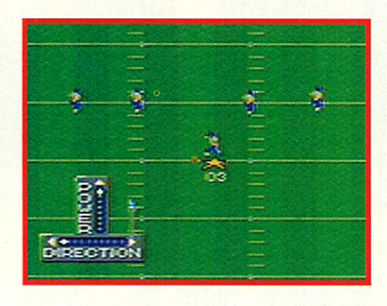
El fútbol americano se rencuentra con la consola portátil de Sega con la conversión de uno de los títulos integrantes de otra de las clásicas sagas de EA. Muchas opciones y una aceptable jugabilidad son sus principales credenciales.



TRES AÑOS FUERA DE JUEGO







John Madden es uno de los comentaristas deportivos más populares de la televisión norteamericana. Desde que su nombre fue utilizado para dar título a un cartucho de *Mega Drive*, **Electronic Arts** lo convirtió en uno de los componentes de sus más interminables sagas. Tras ser objeto de múltiples versiones, la entrega de 1996 llega hasta ***Game Gear***. Aunque parezca mentira, se trata del segundo cartucho para este sistema relacionado con el fútbol americano, que llega a España. El primero fue, hace aproximadamente tres años, JOE MONTANA FOOTBALL. Tras esta larga espera el nuevo programa ofrece una impresionante variedad, tanto de jugadas como de opciones, que no tienen nada que envidiar al cartucho original para 16 *bits*. Sobre el terreno, aunque existen algunas limitaciones en la animación de los jugadores, se soluciona con bastante solvencia el control del juego. Sin duda, una de las mejores conversiones de **Black Pearl** para la portátil de **Sega**.





JAVIER ITURRIOZ







BEAT'EM-UP



DE FABULA

MORTAL KOMBAT 3 llega a la portátil de Sega con una aureola de triunfo gracias al éxito obtenido con las entregas para 16 y 32 bits. El apartado gráfico es sorprendente, lo que le convierte en uno de los juegos más bonitos para esta consola.

Software Creations, responsables de la versión para ***Game Boy***, han realizado un trabajo encomiable a la hora de convertir los gráficos del original a ***Game Gear***. Aunque parece ser que las ganas de trabajar se les acabaron después de tan ardua labor. En cuanto la máquina da la orden de luchar, os veréis sumamente decepcionados al comprobar que los personajes están pobremente animados y el *scroll* va a saltos. Estos hechos desafortunados bajan de una forma contundente la jugabilidad del cartucho. El reconocimiento de los golpes no es fiable y será preciso atender a la barra de energía para ver quien está recibiendo mayor castigo. A pesar de todo, también se han incluido los movimientos finales de **MORTAL KOMBAT 3**. Tampoco se han olvidado de los códigos antes de cada combate, que si son utilizados sabiamente os reportarán más de una ventaja. Si sois usuarios de ***Game Gear***, y ante la escasa aparición de títulos, no debéis perder esta oportunidad a pesar de sus carencias.

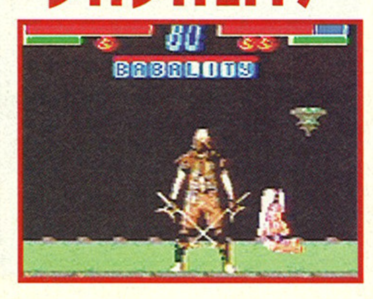
R. DREAMER

FATALITIES

Siguen siendo tan impresionantes como en la versión original.



BABALITY



CODIGOS



SHAO KHAN





AMIGMANIA

Coordinado por
THE PUNISHER

SIAMESE

EL AMIGA SE ENCUENTRA CON EL PC

HiQ Systems es una compañía inglesa que ha logrado algo que hace unos meses parecía imposible lograr: juntar un Amiga con un PC. No estamos hablando de ningún compatible extraño, sino de un invento formado por un Amiga 1200 y una placa de 486 juntos en una misma carcasa. Los dos ordenadores estarán conectados por una tarjeta SCSI, y será posible transmitir datos de uno a otro, así como ejecutar ficheros de Amiga desde el PC o viceversa. Las operaciones se efectuarán desde el teclado del 1200, y gracias a su tarjeta especial de vídeo podremos ver al Amiga y al PC en el mismo monitor y sólo con pulsar un botón. El precio estimado de este aparatito que aún se encuentra en fase de desarrollo es de 499 libras con la placa de 486 incluida (unas cien mil pesetazas).





SIMULADOR DE REVISTA DE VIDEOJUEGOS

Seguro que muchos de vosotros os estáis preguntando cuál es el proceso que se sigue para lograr una revista de la calidad de ésta. Para que descubráis todos los entresijos del mundo de la publicación editorial, los germanos **Greenwood** nos traen MAG! THE WORLD OF ENTERTAINMENT, un curioso y divertido juego que nos permitirá controlar todos los aspectos de una revista de videojuegos, como son las negociaciones con las compañías, la contratación del personal, las inevitables broncas a la redacción a la hora del cierre y las *reviews* de los últimos juegos. Una experiencia única que encandilará a los amantes de la estrategia. Esperamos con ansiedad su lanzamiento fuera de las fronteras de **Alemania**.



TOP BEAT EM UP

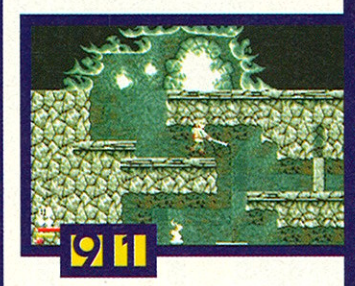
Juego	Compañía / Formatos	Nota
SHADOW FIGHTER	GREMLIN • A500, A1200, CD32	94
ELFMANIA	RENEGADE • A500	90
BODY BLOWS	TEAM 17 • A500, A1200, CD32	89
SSFII TURBO	GAMETEK • A1200, CD32	88
MORTAL KOMBAT 2	ACCLAIM • A500	87

NOVEDADES


87

CITY CARS

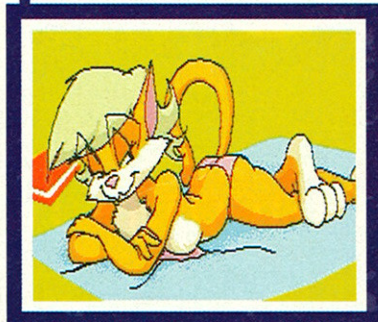
Producido por Flexilink Software, esta curiosa mezcla de los juegos de coches tradicionales con vectores y gráficos renderizados promete emociones fuertes.


91

ODYSSEY

Con un poco de retraso, por fin aparece en el mercado este genial plataformas de corte medieval, creado por los autores del legendario EXILE.

DEMO DEL MES



A DAY IN THE BEACH

Inauguramos este nuevo apartado con este genial corto de Eric Schwartz, el gurú de la animación con Amiga. El tambien fué el autor de la intro de SUPERFROG, el exitoso arcade de Team 17.

¡Esto se anima señores! Por fin las compañías vuelven a creer en nuestro ordenador y, como siempre, os traemos las últimas noticias de este nuestro apasionante mundillo. Esperamos vuestras cartas a la redacción y mensajes en Fidonet. Sortearemos discos entre los que escriban.



NOTICIAS

TEMPORADA DE FERIAS

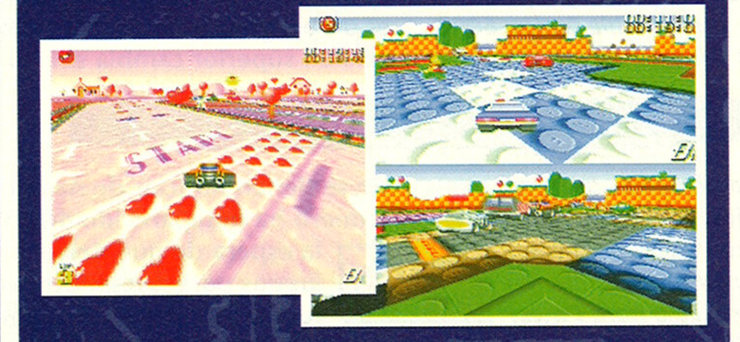
Empieza el buen tiempo y con él regresan las *parties* y ferias. Aparte de las habituales *parties* **Euskal** y **Posadas**, en **Inglaterra** se celebra el 14 y 15 de Abril el **World Of Amiga Show**, una cita para todos los usuarios en la que conoceremos todas las novedades. También se celebra en **Cádiz** del día 4 al 7 de Abril la **Primera Muestra Nacional de Tecnología Amiga**.

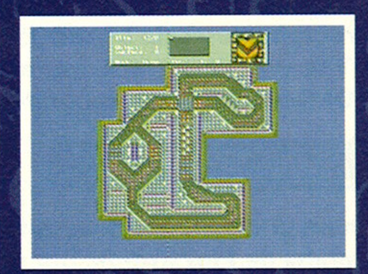
VEN AL CLUB DE FANS DE AMIGA

¿Sabíais que existe un **Club de Usuarios de Amiga** en España? Pues si estáis interesados en formar parte de él, o simplemente informaros sobre sus actividades, llamad a **Max Bas BBS** al (91) 472 03 99, preguntad en **Fidonet**, o si lo preferís mandadnos una carta a nuestra redacción.

X T R E M E

NUEVOS RETOS PARA EL JUEGO MAS DIVERTIDO

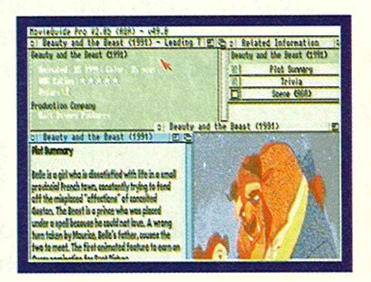




Siguiendo su habitual política, Acid Software prepara el lanzamiento de un Data-disk para XTREME RACING. En este disco podremos encontrar cinco mundos nuevos (Hell Below, Curve Land, Gotham City, Duplo Bricks Land y Babylon 5 World), dos armas nuevas, opción para el adaptador de 4 jugadores, gráficos mejorados y lo más importante, un editor que nos permitirá crear nuestras propias pistas de la manera más sencilla.

2.0. MOVIE GUIDE: EL CINE EN CASA

Los cinéfilos «amigueros» tienen una cita inelubible con la versión 2.0 de MOVIE GUIDE. En ésta dispondremos, además de las opciones de la primera versión, de otras tan interesantes como poder disfrutar de la escenas de nuestros films preferidos y poder actualizar el programa nosotros mismos, introduciendo los datos que consideremos oportunos, aunque para esta ocasión será imprescindible el poseer un *Amiga AGA*. Para conseguir la primera versión por un módico precio llama al teléfono de **Barcelona** (93) 680 17 00.



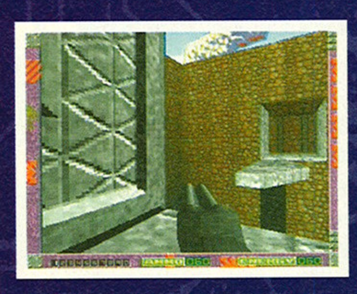
A L I E N B R E E D 3 D 2

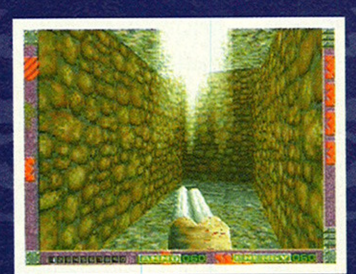
TEAM 17 DEMUESTRA DE LO QUE ES CAPAZ EL AMIGA





El mes pasado os mostramos las primeras imágenes, ahora, después de jugar unas partidas con la demo podemos afirmar que estamos ante otro éxito de Team 17. Dieciséis nuevos niveles y diez armas distintas conforman esta impresionante secuela. Para disfrutar de este juego necesitareis un Amiga AGA con 4 megas de Ram o un 68030. Además, la compañía ha lanzado la versión 1.11 del primer juego con mejoras gráficas y sonido surround de 8 canales.

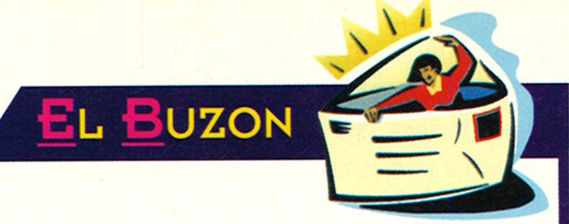






AMIGMANIA

El Buzon



EL FUTURO DEL AMIGA

*¡Hola! Tengo un **Amiga 600** y unas cuantas dudas: En **El Corte Inglés** me dijeron que no tendrían **Amiga** hasta el 97. ¿Es verdad? ¿Traerán **Erbe**, **Proeinsa**, etc, juegos para **Amiga** otra vez? ¿Por qué no incluís algún programa shareware con la revista? ¿Hay algún emulador de **Spectrum 128K**?¿Hay algún programa que me pueda cambiar la Rom de mi entrañable Amiga 600?.*

Isaías Díaz Toledano (Huelva)

Si la suerte y **Escom** quiere, los tendrás en el **ECI** en pocos meses. De momento no. Porque esto es principalmente una revista de consolas, aunque si sigues escribiendo es posible que te toque alguno en el sorteo que realizamos entre todos. Se estan programando dos, en cuanto tengamos noticias os las diremos. Lo único que hay es un programa que emula la *Rom 1.3*, si quieres una versión superior cambia el *chip* de la CPU.

ALTER EGO

*Hola, somos un grupo de «amigueros» que hace unos meses te mandamos unos dibujos. Por cierto, publicasteis uno de ellos (la chica en top-less) y ahora tenemos unas preguntas. ¿Sabes si hay alguna compañía trabajando en software específico para **Power Amiga**? ¿Sabes algo de los juegos PERPETUAL CRAZE, LEGENDS y KING OF THIEVES? ¿Qué pasó con **Blood House**, el equipo creador del genial STARDUST?*

«Alter Ego» (Barcelona)

No se tienen noticias de nada para ***Power Amiga***. El primero ha desaparecido del mapa, LEGENDS está a la espera de que **Krisalis** se decida a publicar juegos para ***Amiga*** otra vez y KING OF THIEVES fué cancelado en el momento en que **Team 17** compró SPERIS LEGACY a **Binary Emotions**. Los programadores de STARDUST están realizando para **OTM**, WATCHTOWER, una actualización de COMMANDO pero con gráficos renderizados.

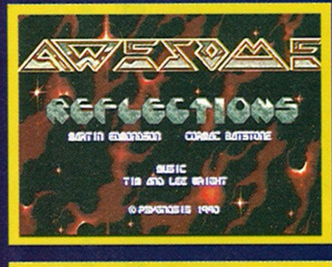
CONFUSION LOGICA

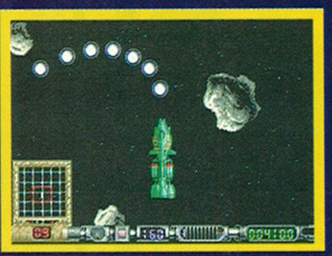
*En el número de Marzo ofrecíais unas pantallas de PROJECT X 2, el cual creímos que era de **Amiga**. Sin embargo, el mismo mes **Amiga Action** lo mencionaba como juego de **PlayStation** ¿Quién de los dos se equivoca? ¿Puedo conectar el **Action Replay** para **1200** teniendo conectado en la trampilla del ordenador una aceleradora **Blizzard IV** a 50 MHZ? ¿Saldrá el PITFALL para **CD32**?*

Jaime Guillem García (Barcelona)

En un principio nosotros también creíamos que se trataba de ***PlayStation***, por eso llamamos a **Team 17** y nos confirmaron que no salían en consola, sólo en ***Amiga*** y ***PC***. Está claro que en AMIGA ACTION no preguntaron a nadie. Desgraciadamente no puedes disponer de las dos cosas a la vez, ya que se conectan en el mismo lugar. Es uno de tantos proyectos en *stand by* que esperan que la situación se arregle para lanzarlos.

El Clasico





Awesome

Una vez más los veteranos Reflections ocupan el lugar de honor en esta sección con este matamarcianos que hace honor a su nombre. Increíble en todas sus facetas, estamos ante una acertada combinación de estilos apoyados con asombrosos efectos de todo tipo.





Ami Truco

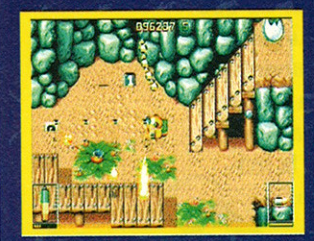
Mortal Kombat 2

La dificultad es una de las constantes en todos los beat´em-up de Amiga. Por eso, para que os sea más sencillo terminar este juego, sólo teneis que hacer lo siguiente. En la pantalla de opciones teclead DULLARD y obtendréis los preciados créditos infinitos.

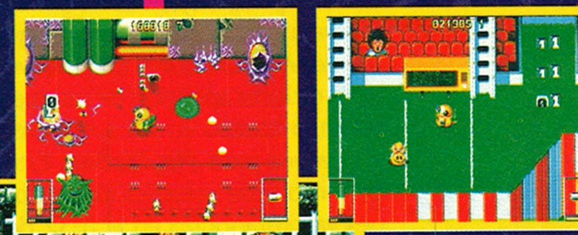




VIROCOP









Uno de los equipos de programación con más historia es, sin duda, Graftgold. Creadores de clásicos como **URIDIUM**, **RANARAMA** o **FIRELORD**, este grupo de profesionales liderado por Steve Turner se ha destacado por imprimir en sus juegos unas altas dosis de jugablilidad y diversión. Aunque está en la calle desde hace unos meses, **VIROCOP** merecía una review. El concepto del juego es el de cualquier shoot´em-up, pero con bastantes variaciones. Controlaremos al famoso robot de **QUAZATRON** convertido en improvisado matavirus. Armado hasta los dientes, Dave deberá recorrer las últimas novedades en juegos para acabar con los malvados virus. Precisamente la mayor gracia del juego es el homenaje constante que Graftgold dedica a los clásicos. Así recorreremos fases sospechosamente similares a **CANNON FODDER**, **CHAOS ENGINE** y nos encontraremos con enemigos de la talla de **DONKEY KONG**. El ambiente de los decorados es total, y encontraremos personajes como el coyote de **FIRE & ICE** o las naves de **URIDIUM**. Uno de los mejores juegos de la historia.



EL VIRUS SALSERO

MANGA ZONE

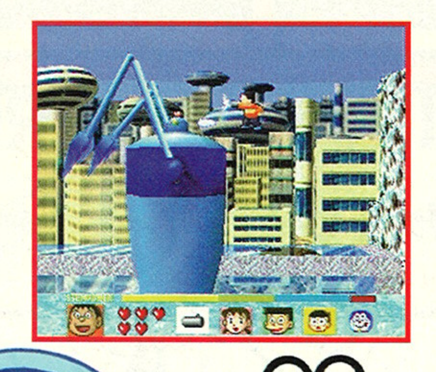


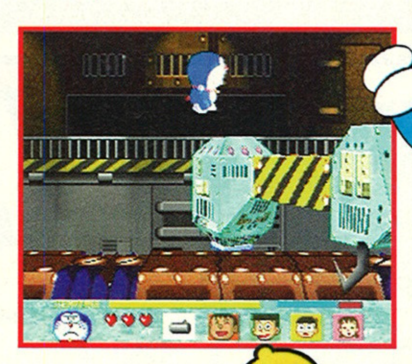
El bueno de DORAEMON y los jovenzuelos de SLAM DUNK vuelven a protagonizar una nueva edición de MANGA ZONE debido a su fulgurante aparición en PlayStation y Super Nintendo respectivamente. Y como bomba final (aunque casi mejor lo podríamos definir como petardillo y basta) os deleitamos con las imágenes de la adaptación que ICE hizo para Amiga de uno de los títulos clave del manga: AKIRA.

• NEMESIS •

La entrañable creación de **Fujio-Fujiko** (**Hiroshi Fujimoto** y **Moto Abiko**) vuelve a ocupar las mejores páginas de **MANGA ZONE** con motivo de la reciente aparición de un nuevo título basado en sus aventuras, y esta vez para ***PlayStation***. Este gato-robot de colosales dimensiones ya protagonizó en el nº32 de **SUPER JUEGOS** un pequeño reportaje sobre algunos de los mejores juegos que había protagonizado. Entre ellos hablamos de dos entregas para ***Super Famicom*** (la *SNES* «chinaka») producidos por **Epoch**. Pues bien, además de que durante este tiempo el número de entregas para *SNES* ha aumentado a cuatro, la misma **Epoch** es la responsable de la primera aparición del simpar Doraemon en la máquina de **Sony** tras una meritoria incursión por *3DO* de la que algún día hablaremos.
Mientras tanto podemos deleitarnos con este nuevo arcade de plataformas, en el que Doraemon, junto a los inseparables Nobita, Tsuneo, Chaian y Sizuka, atraviesan la barrera de los gráficos *bitmap* a los que nos tenían acostumbrados en las versiones *SNES* para adentrarse en la tecnología del renderizado de *sprites* y la utilización de polígonos y *texture mapping*. El resul-



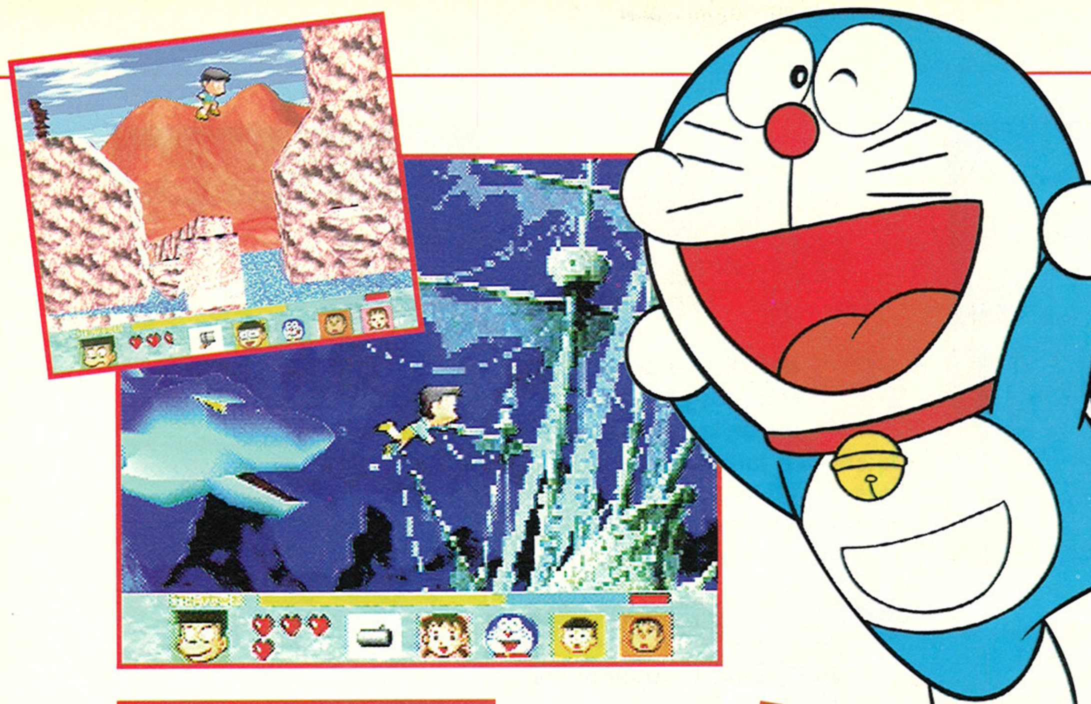


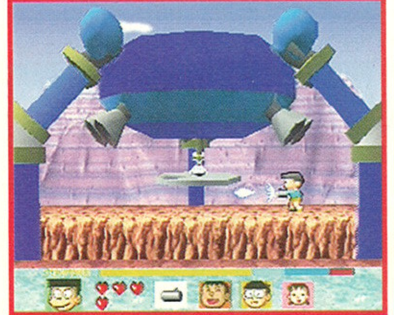




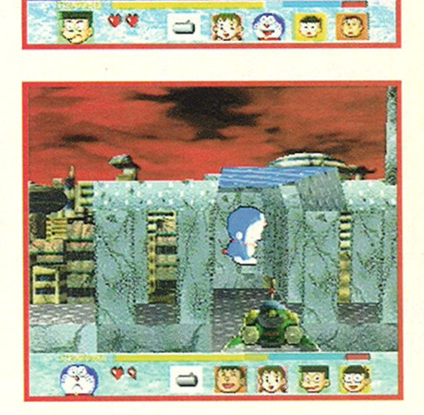








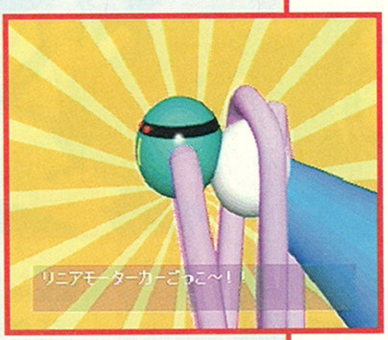
En la pantalla de arriba podéis ver a Tsuneo en pleno paso por los férvidos mares.



Con la victoria en el bolsillo

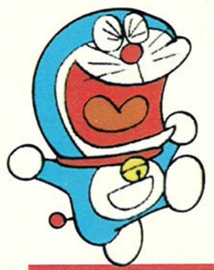
Cualquiera que haya tenido la oportunidad de ojear un manga de Doraemon o disfrutar con la serie de televisión conoce las mágicas propiedades de bolsillo que oculta en su tripilla nuestro amigo. De él salen los más delirantes ob-





jetos, siempre destinados a salvar al *pinpin* de Nobita de todos los líos en los que se mete. Pues bien, **Epoch** no ha olvidado incluir esta faceta de la anatomía de Doraemon y, tras determinadas fases, nos presentará una curiosa pantalla en la que deberemos elegir entre cuatro objetos a extraer de su bolsillo. Cada uno de ellos es la llave de una fase distinta, con lo que aunque acabemos el juego, siempre nos quedarán niveles por ver.

tado es un espectacular arcade que no tiene nada que envidiar a CLOCKWORK KNIGHT, y en el que incluso se ha dotado a los personajes de la libertad de moverse por diversos planos del escenario. Algo parecido a lo visto en BUG pero algo más limitado. Como colofón a tanta excelencia técnica, **Epoch** ha añadido además la opción de acercar y alejar la visión que tiene el jugador sobre la acción por medio del *scaling*. Mil ingenios gráficos al servicio de un juego en la línea más clásica de los plataformas, y al que los primeros niveles (bastante sosos) no hacen ninguna justicia, comparado con lo que nos esperan en las últimas fases. La única pega en un conjunto tan cuidado es quizás el total desaprovechamiento del modo ***PlayBack*** de ***PlayStation***, lo que hubiera posibilidado alguna de esas geniales *intros* de dibujos animados. Pero quizá eso ya sería buscarle los tres pies a un gato cuya simpatía le hecho ganarse el cariño de todos.



La pantalla de abajo nos muestra a Doramon y su flamante TV Telefunken Palcolor.











Habituales ya de esta sección, los personajes de una de las series estrellas de **Shonen Jump**, **SLAM DUNK**, hacen una nueva aparición en ***Super Nintendo*** (cómo no de la mano en **Bandai**) en un inédito y curiosón simulador de baloncesto cuya principal innovación es el diseño *Super Deformed* de todos los jugadores. Manteniendo bastantes similitudes con el FERNANDO MARTIN BASKET MASTER de **Dinamic** (de imborrable recuerdo para los usuarios de ***Spectrum*** y ***Amstrad CPC***) este nuevo SLAM DUNK supera en jugabilidad y sencillez de manejo a sus anteriores títulos de la saga para ***SNES***. Esto es debido a la menor importancia del idioma japonés dentro del juego (lo que le hace bastante más accesible para el jugador occidental) y sobre todo por una insana carga adictiva, sobre todo a la hora de enfrentarse dos jugadores. **SLAM DUNK SD** incluye además, el típico torneo y un modo historia que harán las delicias de los amantes de los simuladores de baloncesto que, por una vez, no necesitarán desempolvar el diccionario de japonés.

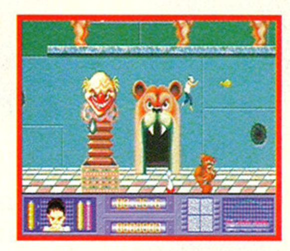




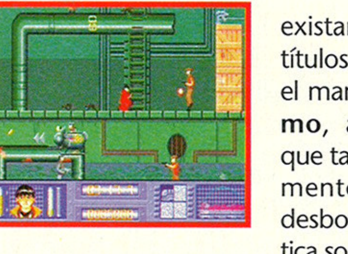




Resumir en tan poco espacio la repercusión de AKIRA entre los *otakus* occidentales es prácticamente imposible. En mi caso, como en el de otros miles de personas, el cómic de **Katsuhiro Otomo** supuso el comienzo de una enfermiza afición por el manga y el anime a la que todavía no he podido poner freno. ¿Quién no recuerda aquella madrugada en la que el programa METROPOLIS emitió la primera media hora de la película, seguida de una entrevista con **Otomo**? ¿Y el festival de cine fantástico de **Sitges**, con cientos de personas soportando colas bajo una intensa lluvia sólo por ver a Kaneda y Tetsuo en acción? Y si en España la cosa llegaba lejos, en el **Reino Unido** el fenómeno alcanzaba la histeria, motivando incluso la aparición de un nuevo sello videográfico, **Manga Video**, hermano mayor del que opera en nuestro país. Este éxito, tanto en Japón como fuera de él, hace inexplicable el hecho de que existan tan pocos títulos basados en el manga de **Otomo**, a pesar de que tanto su argumento como su desbordante estética son el caldo de cultivo ideal para un videojuego. De hecho tan sólo hemos podido encontrar uno, gracias a la impagable colaboración de mi amigo «The Puñeter», y que encima es una verdadera patata. Programado por los británicos **ICE** para ***Commodore AMIGA*** en 1993, AKIRA es un espectáculo bochornoso de malos gráficos, peor música y despropósitos varios, del que sólo se salvan la *intro* y unas cuantas pantallas estáticas que preceden a cada fase. Todo lo demás es irrisorio, con un *sprite* enano y sanguinolento que pretende ser Tetsuo en plena explosión psíquica, y una carrera de motos para olvidar. Una pena, pero es lo único disponible hasta que **AKIRA** para *PSX* deje de ser un rumor.



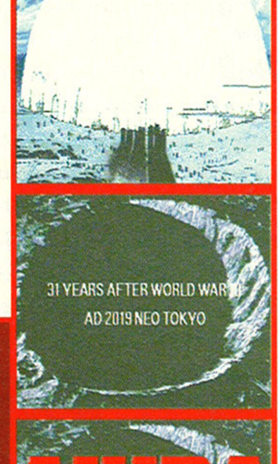




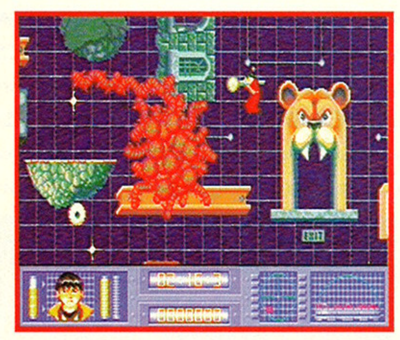
















LA INTRO DE AKIRA NOS MUESTRA EL MOMENTO EN QUE NEO-TOKIO SUCUMBE ANTE LA HECATOMBE NUCLEAR. ESTA EXPLOSIVA SECUENCIA, EXTRAÍDA ÍNTEGRAMENTE DEL COMIENZO DE LA PELÍCULA, ES UNO DE LOS POCOS DESTELLOS DE CALIDAD QUE PODEMOS ENCONTRAR A LO LARGO DEL JUEGO.





A PIE DE PISTA

ELECTRONIC ARTS ES UNA DE LAS COMPAÑIAS QUE, A PESAR DE SER RESPONSABLE DE JUEGOS DE DIVERSO GÉNERO, PASARA A LA HISTORIA POR SUS LANZAMIENTOS DEPORTIVOS. SUS CINCO SAGAS, (PGA, NHL, FIFA, JOHN MADDEN Y NBA LIVE) JUNTO A PROGRAMAS DEDICADOS AL TENIS O AL BOXEO HAN SIDO VERSIONADOS PARA TODO TIPO DE CONSOLAS, HASTA EL PUNTO QUE ALGUNOS DE ELLOS, LOS MEJORES, HAN DADO EL SALTO A LOS NUEVOS SOPORTES.

▪ JAVIER ITURRIOZ ▪





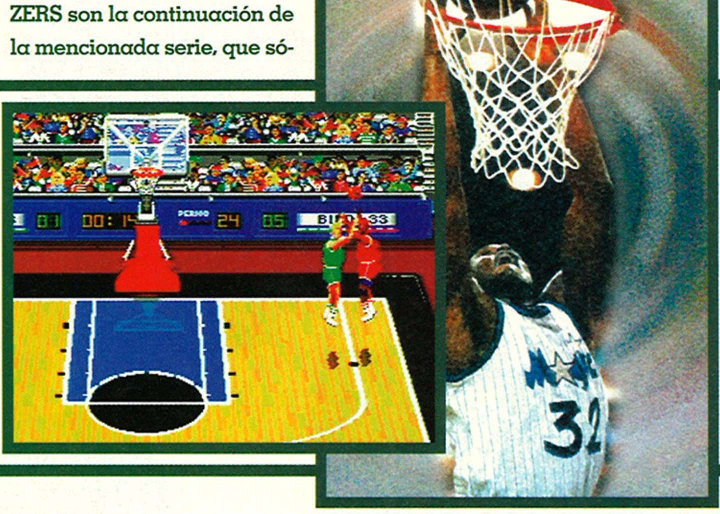


Electronic Arts era, en un principio, una más de las compañías que se dedicaban a programar juegos para ***Spectrum*** y ***Commodore***. Títulos como REALMS OF IMPOSSIBILITY o ARCHON son un ejemplo de los primeros tiempos. Poco después aparecieron ONE ON ONE y TWO ON TWO (***Commodore***) basados en el baloncesto, aunque aún no se podía preveer la posterior política de lanzamientos deportivos. La llegada de las consolas de 16 *bits* supuso una nueva oportunidad para **EA**, con títulos como POPULOUS, CEN-





El primer cartucho de EA sobre baloncesto, LAKERS VS. CELTICS, se convirtió en 1991 en el segundo juego de este deporte para *Mega Drive* después de SUPER REAL BASKETBALL de Sega. La influencia de la NBA empieza a hacer efecto, con jugadores y equipos reales, siendo el pionero una saga de tres juegos protagonizada por los equipos que año tras año llegaban a la final de la liga americana. BULLS VS. LAKERS y BULLS VS. BLAZERS son la continuación de la mencionada serie, que só-









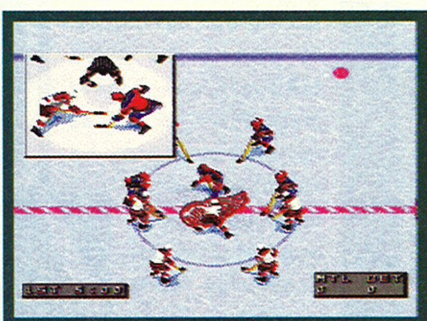












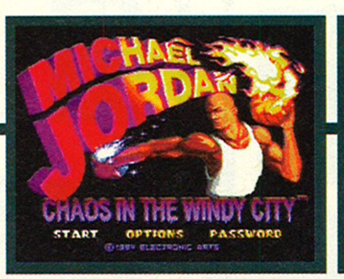






En 1991 llegó a *MD* E. A. HOCKEY, un cartucho en perspectiva vertical con selecciones nacionales. Año tras año, con pequeñas mejoras técnicas y las últimas incorporaciones de la NHLPA, han llegado hasta los 16 *bits* de Sega y Nintendo diversas versiones hasta el reciente NHL HOCKEY'96. Las portátiles y *Mega CD* también han tenido su representante. Además EA firmó, en 1994, MUTANT LEAGUE HOCKEY para *MD*.

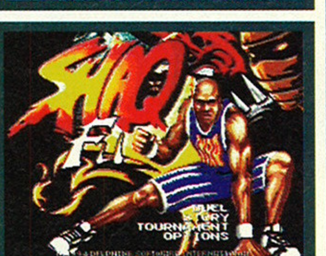
IS ASES
LECTRONIC ARTS





lo se vio interrumpida por JORDAN VS. BIRD, una mirada nostálgica a ONE ON ONE, y con TEAM USA BASKETBALL creado a la gloria del Dream Team. En 1994 llega NBA SHOWDOWN'94, que conservó las características de sus antecesores y que supuso el último cartucho antes de la nueva saga iniciada con NBA LIVE'95. Este juego fue una auténtica revolución, gracias a su perspectiva isométrica y su jugabilidad. La segunda entrega, NBA LIVE'96, mantiene la misma línea y es uno de los que pronto llegará hasta los nuevos soportes. Además, hay que señalar que EA es la responsable de SHAQ FU y M. JORDAN IN CHAOS IN THE WINDY CITY, dos títulos que se alejan del género deportivo, pero en cuyos títulos aparecen estrellas del baloncesto.



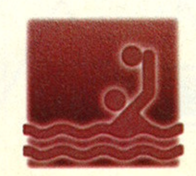




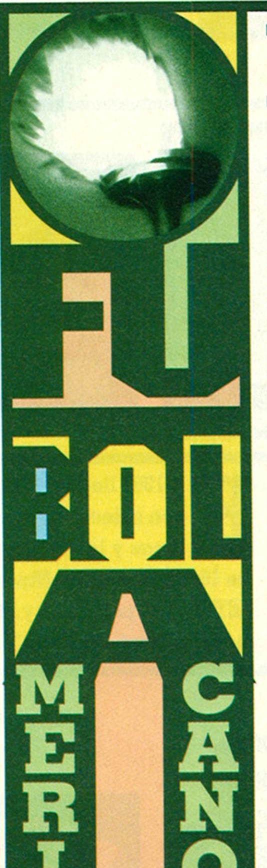








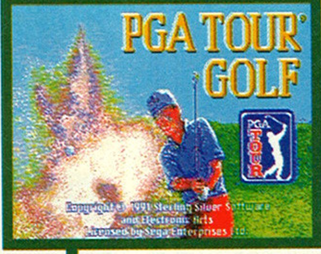



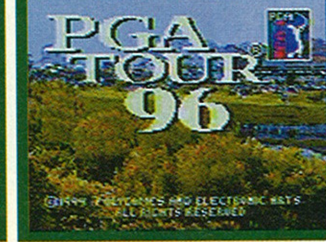
GOLF

Los campos de golf son el escenario de una de las mejores sagas de EA. El primer representante de esta familia fue PGA TOUR GOLF para *Mega Drive*. El fácil sistema utilizado para controlar la potencia y dirección de los golpes fueron la clave del éxito de este cartucho versionado para *SNES* y *Game Gear* con notable retraso. No ocurrió lo mismo con la segunda parte, PGA TOUR GOLF II, PGA EUROPEAN TOUR y PGA TOUR III, que con pequeñas mejoras sólo vieron la luz para los 16 *bits* de Sega entre 1993 y 1994. Tras dos años de espera llega PGA TOUR´96, un programa que pretende renovar la serie convirtiéndose en uno de los juegos que ha llegado a más consolas (*Mega Drive, Game Gear, 3DO, PlayStation y Saturn*).





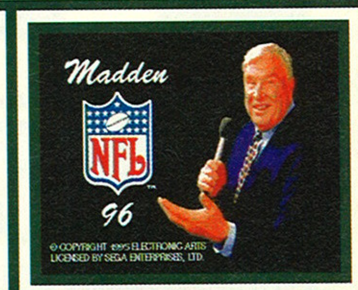


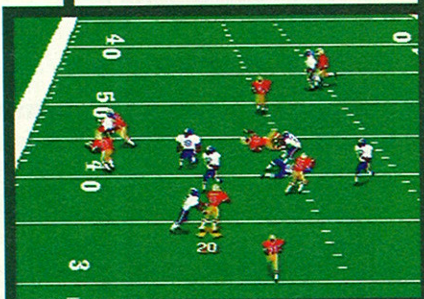


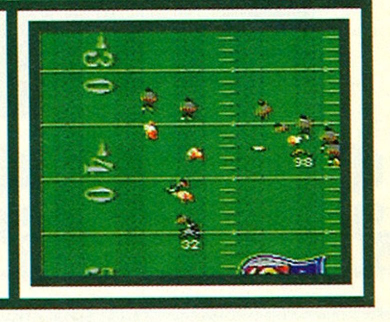




El fútbol americano ha seguido una trayectoria similar a la del hockey. El pionero fue JOHN MADDEN, que llegó a *Mega Drive* en 1991. El famoso comentarista ha sido el protagonista de otra de las legendarias sagas. Todos los años aparecía una nueva versión para *MD*, y a partir de 1993 *SNES* se incorporó a la serie. Aparte de los cartuchos para los 16 *bits*, sólo *Game Gear* cuenta con un representante gracias al reciente MADDEN 96. También hay que citar BILL WALSH COLLEGE FOOTBAL para *MD* en 1993.

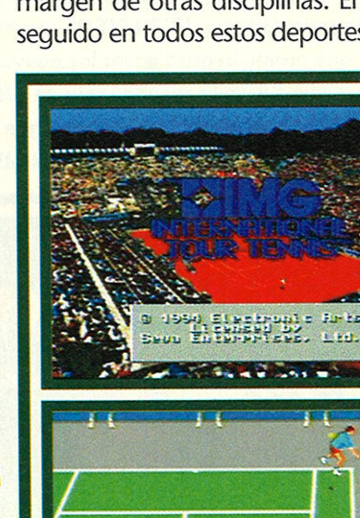


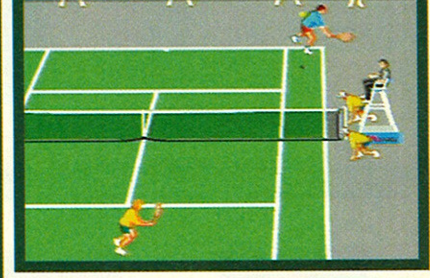




TURION o F-22 INTERCEPTOR. Sin embargo, la compañía norteamericana será recordada por sus largas sagas deportivas dedicadas al baloncesto, hockey, fútbol americano, golf y fútbol, al margen de otras disciplinas. El proceso seguido en todos estos deportes fue lan-





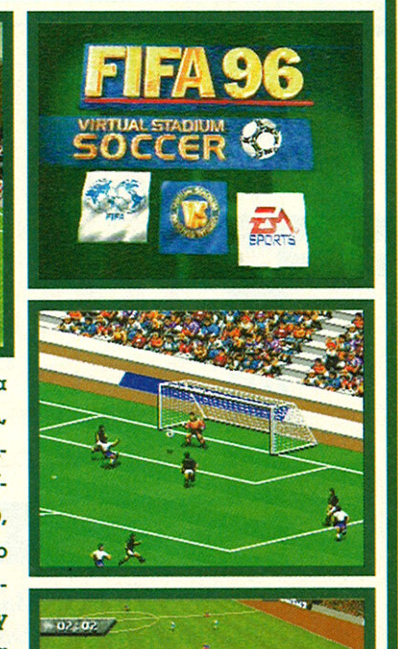


El género deportivo siem









El fútbol ha sido el que más tiempo ha tardado en llegar al repertorio de EA, aunque ha sido el primero en apuntarse a las nuevas consolas. En 1993 FIFA INTERNATIONAL SOCCER llegó hasta MD, siendo una de las sensaciones del mercado gracias a su perspectiva isométrica. Después aparecieron las versiones para *SN* y *MCD*. La inclusión de ligas nacionales fue la principal novedad de FIFA'95 SOCCER (*MD*), que ha sido la antesala de la versión de 1996 que ha aparecido para *3DO, 32X, PSX* y *Saturn*. El primero y esta última entrega han sido convertidas para *GB* y *GG*. La jugabilidad es el mayor defecto de la saga.

zar en primer lugar la versión para ***Mega Drive***, para posteriormente ir saltando a los 16 *bits* de **Nintendo** y a las consolas portátiles. También hay que señalar dos títulos para ***Mega CD*** dedicados al fútbol, y al hockey. La evolución del mercado del videojuego ha hecho a los responsables de **EA** iniciar una política de lanzamientos en los nuevos soportes. Aunque sólo se ha materializado en los casos del fútbol, el boxeo y el golf, otros deportes como el baloncesto están a punto de dar el salto, mientras que el resto no tardarán en hacerlo.

La compañía americana ha creado juegos deportivos en programas aislados. Mención especial merece el boxeo gracias a TOUGHMAN CONTEST, un cartucho para *MD* aparecido en 1995 con importantes dosis cómicas, y a FOES OF ALI, el primer compacto para *3DO* centrado en el mundo del cuadrilátero. En tenis cuenta con IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS para *MD*. Dentro del mundo del motor destacamos MARIO ANDRETTI RACING para *MD* y los fantásticos y más arcades que deportivos ROAD RASH, en sus diferentes versiones, y THE NEED FOR SPEED.



pre aparecerá unido al nombre de Electronic Arts por su gran cantidad de títulos.





NAMCO CLASSICS

Es una de las compañías con mejor reputación dentro del mundo de los videojuegos, y no precisamente por casualidad. Algunos de sus títulos más clásicos aparecieron también para los viejos ordenadores de 8 bits, pero sobre todo para el ordenador de Sinclair.

Namco (**NAkamura Manufacturing COmpany**) ha sido, desde su fundación en 1955, una de las compañías más innovadoras en lo que a desarrollo de *software* se refiere. Títulos tan clásicos como POLE POSITION y GALAXIAN, que marcaron el punto y aparte en el diseño de *software* de entretenimiento, nacieron bajo las cuatro paredes de la sede que la compañía mantiene en **Tokio**. Incluso el famoso «Comecocos» de **Atari** (PAC-MAN para que nos entendamos), fue creado por los programadores de **Namco**, pese a que mucha gente pueda pensar lo contrario. De todos los títulos que creó la compañía nipona, hemos preferido centrarnos en ROLLING THUNDER y XEVIOUS, dos juegos muy importantes por distintos motivos y que, a su vez, resultan ser los más vistosos. Si queréis saber algo más sobre las versiones originales de algunos de estos títulos, os remitimos al **Game Master** de este mes. No tiene desperdicio.

J.C.MAYERICK







COMPAÑIA: U.S.Gold PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 SOPORTE: Spectrum



ROLLING THUNDER

ROLLING THUNDER es el clásico arcade de plataformas que a finales de los 80 hizo furor en los salones recreativos. Aparecido originalmente en 1986 de la mano de **Namco**, la versión para los ordenadores de 8 *bits* se retrasó hasta 1988, año en que **U.S.Gold** lanzó al mercado las adaptaciones de dicho título, tanto para ***Spectrum*** como para ***Amstrad*** y ***Commodore 64***. Del juego en sí podemos decir que es una mezcla del ELEVATOR ACTION de **Taito** y del GHOST´N GOBLINS de **Capcom**. Del primero encontramos tanto el entorno de la aventura como las puertas, en las que nuestro personaje puede introducirse para conseguir armamento, así como para esconderse de sus enemigos. De GHOST´N GOBLINS, como es de suponer, se toma el desarrollo típico de plataformas, aunque cualquier otro título del género podría haber servido como ejemplo para la ocasión.

Las versiones para 8 *bits*, dentro de las limitaciones de cada ordenador, eran bastante aceptables. En ***Spectrum***, el caso que nos ocupa, se contaba con un desarrollo verdaderamente divertido en el que la calidad gráfica no acompañaba convenientemente. Unos fondos demasiado repetitivos y el omnipresente tono amarillento de éstos evitaban que la nota en



En las pantallas que os mostramos se puede comprobar la abundancia del color amarillo en todas ellas. Es, posiblemente, uno de sus pocos defectos.

este aspecto superase el mero suficiente. El *scroll* de pantalla (correcto pero un pelín brusco), se realizó pensando en la posibilidad de dotar de un mayor colorido a los gráficos, algo que al final se debió desestimar por motivos que desconocemos. Las animaciones de los personajes, no por sencillas dejaban de ser interesantes, sobre todo si tenemos en cuenta que el tamaño de todos ellos era bastante considerable. Ocho años después os podemos asegurar que nos sigue pareciendo una muy buena adaptación, sobre todo teniendo en cuenta las posibilidades que los ordenadores de la época brindaban. Por lo menos se puede comprobar que sus programadores pusieron toda la carne en el asador a la hora de crearlo.

Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

La octogonal nave nodriza que aparece bajo estas líneas hacía las veces de enemigo final en todos y cada uno de los niveles del juego.

MOTOS

PAC-MANIA

XEVIOUS

COMPAÑIA: Probe S. PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

XEVIOUS fue el primer *shoot'em-up* que contaba con gráficos más o menos elaborados. Hasta entonces, todo lo que se recordaba eran títulos al estilo SPACE INVADERS o GALAXIAN, cuya característica común era el fondo negro y unos *sprites* bastante diminutos. Estamos hablando de 1983, que para que os hagáis una idea, es el año posterior al lanzamiento del también clásico POLE POSITION (pese a que este juego fue programado en 1982, la *coin-op* no apareció en los salones recreativos hasta 1983). Otro de los elementos innovadores que **XEVIOUS** introdujo ese año fue el del clásico ene-



VIEJAS GLORIAS

Son clásicos de la diversión y fueron creados por **Namco**. Todos ellos tenían el atractivo de la innovación y de los beneficios que podían reportar sus conversiones. ***Spectrum*** fue, como se puede imaginar, uno de los principales receptores, con títulos como POLE POSITION, PAC-MAN, GALAXIAN, BOSCONIAN, METROCROSS y otros menos conocidos como MOTOS. De dichas conversiones se encargaron compañías como la todopoderosa **U.S. Gold** y la especialista en *software* barato **Mastertronic.** PAC-MAN fue, sin duda, el más beneficiado de todos los personajes creados por **Namco**, ya que casi todos los títulos que protagonizó (y no fueron pocos) se convirtieron al ***Spectrum.*** En concreto fueron PAC-MAN, MS. PAC-MAN, PAC-LAND y el portentoso PAC-MANIA (una versión isométrica del clásico «Comecocos») los que tuvieron la oportunidad de exhibirse en dicha máquina. De todas esas conversiones, las más destacables son, sin duda, METROCROSS, MOTOS y PAC-MANIA, algo en cierto modo lógico si tenemos en cuenta que su adaptación se llevó a cabo durante los últimos años de vida del ***Spectrum.*** Es posible que se nos quede algún juego en el tintero, algo normal ya que fueron muchos los títulos que versionaron a clásicos de **Namco** sin la licencia pertinente.

Como se puede comprobar, casi todos los clásicos de Namco fueron versionados para el Spectrum de Sinclair, aunque en general casi todos los sistemas domésticos han podido disfrutar de ellos.

GALAXIAN

POLE POSITION

BOSCONIAN

PAC-LAND

METRO-CROSS

MS. PAC-MAN

migo final (*final boss* para algunos «repipis»), algo totalmente cotidiano hoy en día pero que por aquel entonces suponía toda una novedad. Dicho enemigo no era más que una nave nodriza (de un tamaño considerable, todo sea dicho), que aparecía una y otra vez al final de cada nivel. Todo lo demás seguía siendo bastante sencillo, desde los fondos de cada nivel (bastante sosos y repetitivos) hasta las naves enemigas. La versión para ***Spectrum*** (que data del año 1986) era un fiel reflejo de la versión original, aunque los gráficos se vierón reducidos a un omnipresente color verde en todos y cada uno de los niveles de este estupendo juego de **Probe/U.S.Gold**.

Un mes más, y van... vuelvo a las páginas de ésta vuestra revista a intentar solventar todas vuestras inquietudes en materia de consolas. Con el ánimo de sacar de dudas a la mayor cantidad de gente posible, tratad de que vuestras preguntas respondan al interés de muchos usuarios. Escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

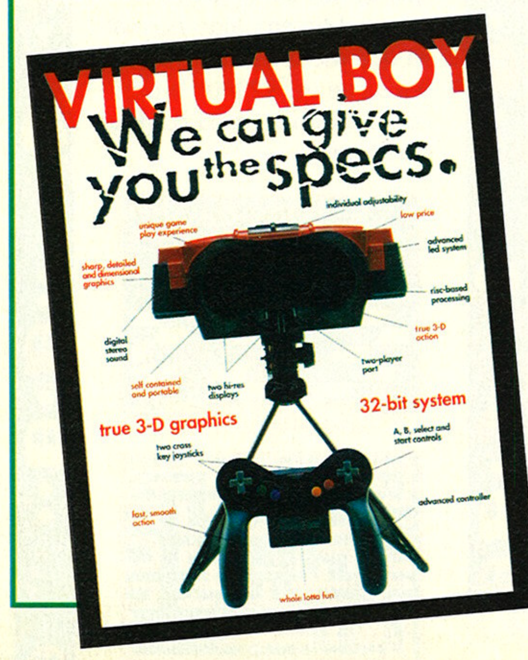
PREGUNTA DEL MES

¿Por qué se retrasa tanto NIntendo 64? Muchos de vosotros, y algunos con cierta indignación, os preguntáis el por qué de la tardanza en la llegada de la máquina de Nintendo. La verdad es que se me antoja complicado una respuesta que os pueda convencer, y lo único que se a ciencia cierta, incluso ha salido en los periódicos, es que Nintendo tenía problemas con el desarrollo de ciertos componentes del hardware (semiconductores). Creo que ya va siendo hora de que Nintendo responda como se merecen a la legión de admiradores fieles a su marca, ya que quizá puede que llegue demasiado tarde, y los que en un principio se identificaban con la marca pueden haberse cambiado a otras, como Sony o Sega, que están en la calle desde hace tiempo, y sus productos son, salvando las diferencias, del mismo o parecido nivel de calidad que el de Nintendo 64.



VIRTUAL ¿QUE?

*Tengo una **PlayStation** y unas cuantas dudas: 1) ¿Qué te parece el DISCWORLD?*
*2) ¿Saldrá algún juego para **PSX** como el VIRTUA COP?*
3) Tengo el FIFA. ¿Qué te parece si lo cambio por el GOAL STORM?
4) ¿Qué tal el RAYMAN?
*5) ¿Se quedará un poco olvidada la **PlayStation** con la salida de **Nintendo 64**?*





*6) ¿Cómo es el **Virtual Boy**?*
*7) Y por último, ¿**PlayStation** o **Sega Saturn**?*

Laurent Alonso, Barcelona

Seguramente no serás el único:
1) Una joya repleta de jugabilidad y, sobre todo, de buen humor.
2) HORNED OWL mezcla el *scaling* con enemigos en 3D. Lo pudiste ver el mes pasado en la sección **Game Master**. Es un desarrollo conjunto de **Sony** y **Konami.** Esta última compañía se encargo de la pistola, después de su probada experiencia con la saga LETHAL ENFORCERS.
3) Tú mismo. Personalmente prefiero GOAL STORM al FIFA, auque por encima de ellos me quedaría con el STRIKER o con el futuro ADIDAS POWER SOCCER.
4) Una maravilla. Tan bueno como cualquier juego de Mario y, encima, con la estética que las nuevas consolas pueden aportar.
5) Estoy seguro que no. Como dije el mes pasado, ***Nintendo 64*** y el resto de consolas potentes convivirán en perfecta armonía.
6) Es una consola peculiar. Es una especie de ***Game Boy*** de 32 *bits* tridimensional. Es difícil explicarla. Te puedo contar de ella que no ha gozado del éxito que se esperaba, y que se prevé que sus ventas se animen tras el futuro lanzamiento de STAR WING y ZELDA.
7) No pienses en las consolas, ya que su precio es similar y sus prestaciones parecidas. Lo que debes tener en cuenta son los juegos de cada consola y tus preferencias personales. Insisto, elijas la que elijas, no te vas a equivocar.



DIRECTA

PHILIPS Y SEGA

Saludos, intentaré hacerte unas preguntitas interesantes:
*1) Conociendo tu «mother love» hacia **Philips**, y como yo siento especial simpatía por **Sega** y su impresionante **Saturn**, te pregunto: ¿saldrá ese «piazo» de aventura interactiva llamada BURN: CYCLE para la consola ya nombrada? Y si es así, ¿tendrá las mismas características, es decir, necesario MPEG, impresionante guión, y sobre todo, software traducido?*
*2) Los usuarios de **Sega Saturn** tendrán, gracias al acuerdo entre **Sega** y **Psygnosis**, los 4 títulos estrella de esta última, pero, ¿qué ha pasado con los juegos que **Namco** tenía preparados para la potente **Saturn**? ¿Y los de **SNK**?*
*4) ¿Qué pasará con el **M2 3DO**?*



P.D. Somos un grupo de amigos que hacemos competiciones de VF2 los sábados por la tarde en Gran Vía 51. Si algún lector quiere jugar contra nosotros, pasaros a partir de las 7 de la tarde o llamar al teléfono 91 7069865 de 6 a 10 y media de la noche y sabréis lo que es bueno. Nos los tomamos muy en serio.

Nachito Saturnino Hernández «Jacky», Madrid

Saludos al más fanático de ***Saturn*** del globo. 1) Si alguna vez te echas una partidita al BURN: CYCLE o escuchas y ves el RATTLE´N HUM de U2, o contemplas en formato digital APOCALYPSE NOW, probablemente tu también te apuntarías al carro. Lo del BURN: CYCLE es cierto, saldrá para ***PlayStation*** y ***Saturn***. Lo que no sé es cuando. No tengas miedo por lo del cartucho MPEG, ya que incluso en la versión ***CDi*** no precisaba de él por sorprendente que parezca. Sobre el doblaje tengo más dudas, y dependerá del potencial económico de la compañía que se decida a distribuirlo en España.
2) **Namco** lanzará para ***Saturn*** los flojitos CYBERSLED y STARBLADE. No parece probable que de momento salgan otros.
4) Los rumores son que están muy cerca de un acuerdo con **Sega** para sacar una especie de ***Saturn 2*** de 64 *bits*. De momento, insisto, sólo rumores.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ Saturn, que con las producciones de Psygnosis ganará un montón de usuarios.

TEMPLADO:

■ Comienzan a llegar juegos muy mediocres para PSX tipo CRITICOM.

FRIO:

■ KAWASAKI SUPERBIKES, una vergüenza.

SISTEMA SOLAR SEGA

Estimado Scope: Soy Richard, y te escribo para ver si tú me puedes resolver estas preguntas:
*1) He leído en una revista americana que había un rumor sobre un nuevo sistema llamado **Neptuno**. Este proyecto es de **Sega**, y decía que iban a juntar la **Saturn**, **Mega CD**, **32X** y **Mega Drive**. Infórmame.*
*2) ¿**Capcom**, **Namco** y **Takara** sacarán juegos para **Nintendo 64**?*
3) DRAGON BALL HYPER DIMENSION, ¿cuándo saldrá? Gracias por todo.

Richard Senior Cabezas, Madrid



Intentaré echarte un cable. 1) De ***Neptuno*** se habló hace ya mucho tiempo, y consistía en una ***Mega Drive*** y una ***32X*** compactadas en una sóla consola. Incluso **Sega** mostró fotos del proyecto que nosotros publicamos. Tanto ***Neptuno*** como la ***Nomad*** (***Mega Drive*** portátil) han muerto antes de nacer.
2) **Capcom** de momento no, **Takara** tampoco y **Namco** sí. ACE DRIVER es uno de los que se espera que salga.
3) Ten en cuenta que, aunque lo traiga **Gisbor** (distribuidores exclusivos de **Konami** en España), la conversión y demás zarandajas depende en parte de **Bandai**. Personalmente creo que si no se echan atrás, saldrá entre Semana Santa y Verano.

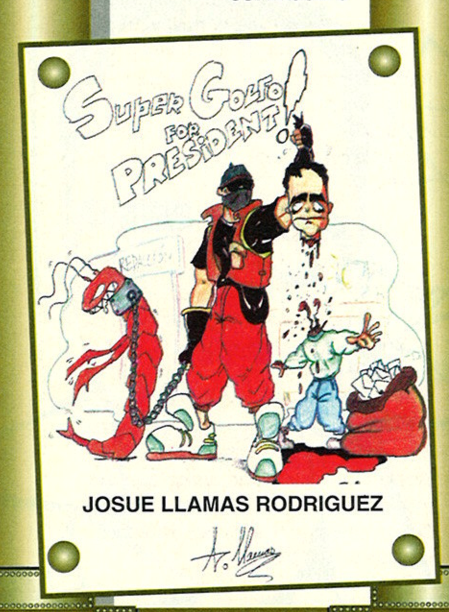






J. A. EXPOSITO

Este mes nuevamente me siento marginado, ya que «frente despejada» The Elf, aliado con el «calvo scopeta» me han dejado nuevamente aislado en dos ridículas páginas. Pero no os preocupéis, ya que pretendo seguir dando caña a tanto inepto que puebla este sector. Animo, mañana os puede tocar a vosotros.
SUPERGOLFO



JOSUE LLAMAS RODRIGUEZ

GAMBAS

¡LA GAMBA DEL SIGLO!

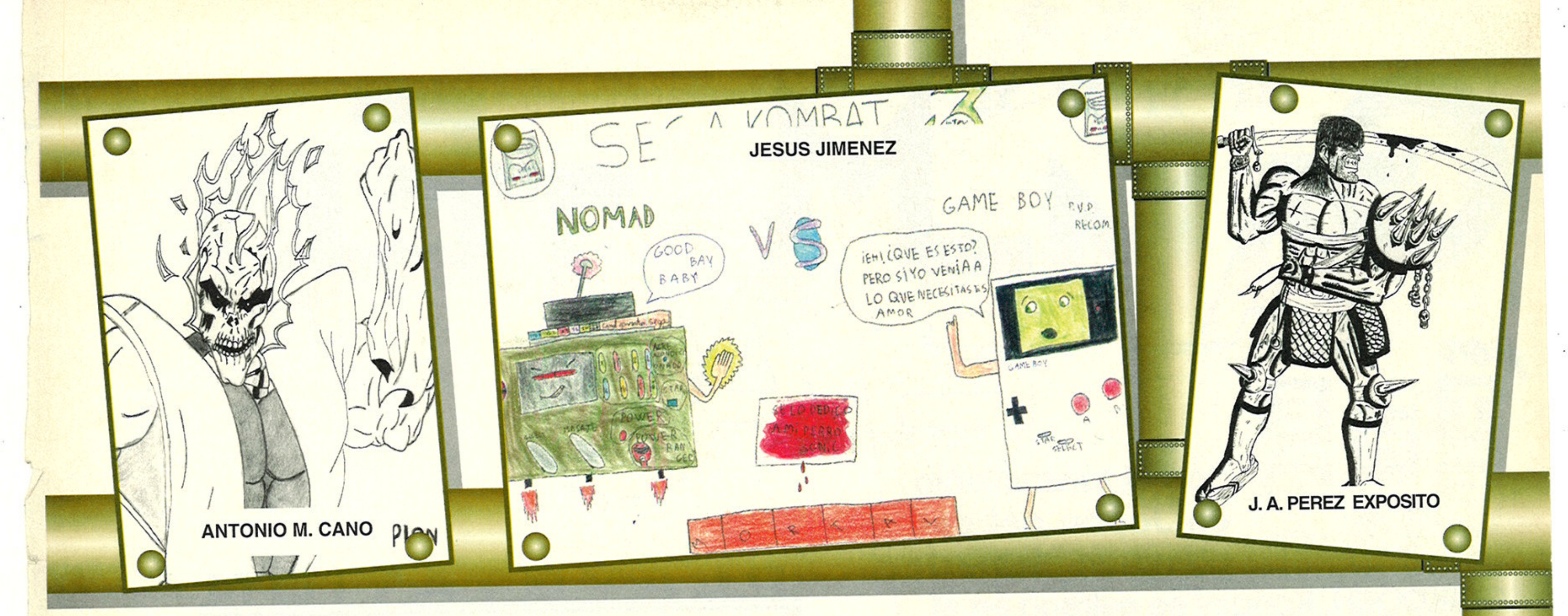
Los lectores habituales de esta sección sabrán que últimamente las gambas de la competencia las he dejado en un segundo plano para aburrir lo menos posible. Pero este mes las cosas se han disparado de tal manera que me veo obligado a colocarles en el lugar más destacado de mis páginas. El protagonista de este mes no es otro que **Yen**, también conocido en las tiendas de pescado como **Teniente Chaplin**.
HOBBY CONSOLAS, Nº 54. Sección Teléfono Rojo. Un lector pregunta lo siguiente: «¿Vale la pena comprarse el *Arcade Racer* teniendo el SEGA RALLY?» **Yen**, con la espada de **Amalillo** pendiendo sobre su testa, responde lo más rápido que puede, ya que lo primero, antes que la calidad, es cerrar a tiempo. Esta es su contestación (punto y aparte en la historia del periodismo contemporáneo): «SEGA RALLY es mi juego de coches favorito para *Saturn*. Ahora, si tienes mucho vicio con esto de la velocidad... tú mismo.»
Como podéis observar, para el **Charlie Rivel** de los consultorios el *Arcade Racer*, el volante de *Sega Saturn*, es otro juego. Lamentable. Me imagino a los lectores buscando el *Arcade Racer* en las estanterías de las tiendas y preguntándose por qué la caja es tan grande para ser un CD. En fin Yen, este mundo no sería lo mismo sin tus payasadas, mofa y befa de todo el sector.

MANGAS Y GAMBAS

Yakumo Fujii es el seudónimo de un lector de **Chamartín** que se confiesa aficionado al manga. Entre sus desgracias, además de la pérdida de un testículo por culpa de un Doberman, es un lector esporádico de HOBBY PLOMEZ que nos envía unas cuantas gambas de la sección bicharrera Otaku Manga. Todas ellas corresponden al número 53. Página 23, sección «Japón, 20 años de manga». Afirman que el manga empieza empieza su andadura hace 20 años, más o menos. Pues bien, autores de manga consagrados ya daban caña en 1956.
SUPERGOLFO: Además de darte la razón, te diré que incluso en el siglo XIV, los monjes budistas hacían grabados que pueden ser considerados como los primeros mangas.
Pag 23, pie de foto. «En España se han distribuido 2 títulos de RANMA 1/2 para *SNES* y uno para *Mega CD*».
SUPERGOLFO: Es que no tienen ni idea. En España, oficialmente, sólo se ha distribuido un juego de RANMA 1/2, que era la segunda parte de *Super Nintendo* aunque aquí salió como si fuera la primera (era de **Ocean**). El primero y el de *Mega CD* lo vendieron en la misma tienda que se compraba el compatibilizados de *software* de **AM2**.
Pag. 24. «Podemos disfrutar de trucos para el CHRONO TRIGGER mientras leemos el manga de **Akira Toriyama**»
SUPERGOLFO: El lector de manga más torpe sabe de sobre que **Akira Toriyama** jamás hizo un manga sobre el CRONO TRIGGER. Lo que sí hizo fue diseñar a los personajes. **Mr. Sandalio**, encarga esa sección a alguien que tenga algo de idea, no a un tío inepto que lo único que ha hecho es leer un par de tomos del DRAGON BALL. Saludos a **Yakumo** desdes su barrio de **Shinjuku**.

TOP GAMBAS

«Madaleno Man», de **Castellón**, me envía un lote de gambas sobre el último Top de **SUPER JUEGOS**. Pero se ha olvidado de la más gorda de todas ellas, como me cuenta **Simón Blanco** de **Orense**. El culpable tiene un nombre y un apodo (y también es gordo como él solo). Se llama **Raúl Mondong**, conocido por **The Punisher** en los ambientes gays de los suburbios del Penedés. Este ser, mitad pelota de **Nivea** mitad redactor, fue el encargado de confeccionar la lista con la ayuda del gordito gafotín **De Lúcar** que, por cierto, si eres chica y estás en edad casadera (no importa si estás viva o no) se acaba de comprar un piso y está deseando compartir su **Petit Suisse** con alguien. Mandadle cartas con foto de cuerpo entero o parcial, a ver si conseguimos que deje de borrarle el cero a **Asikitanga** cada vez que va a recoger un fax. Repetimos, no importa el estado físico ni mental, el único requisito es que niegue los cargos ante el juez. El, por su parte, se compromete a ser comprensivo, lavarse sus bajos, trabajar y depilarse el culo. **Punisher**, en cambio, por no tener no tiene nada. De hecho un cura le dijo que para él, hacer el amor no era pecado, sino un milagro. Cuando le tallaron en la mili le dijeron que su altura era π **R2**, debido a su circunferencia perfecta. Le destinaron a artillería, como bala. Pero para bala la que ha metido a los lectores en la lista de los mejores juegos de *Game Boy*. En el primer puesto vemos a DONKEY KONG LAND, que lo cataloga como *beat´em-up*. Pero ahí no está todo, ya que en el segundo lugar vuelve a poner el mismo juego. Hay más gambas, que omito por falta de espacio. **Punisher**, menos películas porno y más seriedad (también va por tí, **De Lúcar**).



ANTONIO M. CANO

JESUS JIMENEZ

J. A. PEREZ EXPOSITO

CONSULTORIO

PERSONAS NORMALES (INCLUSO PIENSAN)

Somos dos incondicionales de la revista desde que comenzó su publicación. También éramos asiduos lectores de MEGA SEGA hasta su triste desaparición (esperamos que no sea cierto eso que dicen sobre que fue culpa tuya). Siguiendo el ejemplo de **Olga Medina** y tus recomendaciones sobre el contenido de nuestras cartas, hemos decidido callarnos nuestras opiniones sobre tí (no muy malas, no te preocupes) y preguntarte cosas serias sobre tu persona y sobre el videojuego.

1) ¿Cómo entraste en el mundo de las consolas? ¿Cuál es tu favorita?

2) ¿Qué hay de cierto sobre los rumores que dicen que tu antigua revista, MEGA SEGA, se fue al traste por una demanda de **Hobby Press**?

3) ¿Nunca te han puesto un mote como los que sacas tú?

4) ¿Cómo te colaste en **SUPER JUEGOS**?

5) ¿Eres tú el que sale en la esquina inferior izquierda de la pag. 92 del nº47 de Marzo? ¿Por eso te tapabas la cara en el **Press Start** del número 46?

Por este mes se acaba nuestro interrogatorio, y esperamos que no te mosquees mucho con la pregunta 5, aunque sabemos que estás acostumbrado.

Aitor «Briareos» Ibaceta y Emilio
«El loco la pradera» **Ayala, Coslada.**

Ya era hora de que alguien, sin dejar de lado el sentido del humor, por salvaje que sea, me pregunta cosas curiosas. Por cierto, **Olga Medina**, todavía estoy esperando una carta tuya con una foto y tu número de teléfono privado (sólo para (ejem) hablar de temas serios). Pero bueno, paso a responderos, mequetrefes con salsa verde.

1) Mi primera experiencia con consolas fue un *Video Pinball* en blanco y negro con 10 juegos. Mi consola favorita ahora mismo es tu hermana que tiene dos buenos *bits*.

2) No sé donde habrás oído eso. La única causa de su cierre es que el apoyo publicitario no bastaba como para mantener los gastos (algo parecido le ha pasado a la difunta y folletinesca TODO SEGA). Fueron buenos tiempos. Te juro y perjuro que nunca tuvimos problemas legales, no como tu padre con lo de la trata de blancas.

3) Ahora que lo dices sí. Entre los que me ponen destaco: bello, paquetudo, guapetón, musculoso y objeto de deseo.

4) Como tú en el **Arny**, por la puerta de atrás.

5) Pues no macho. Mi aspecto físico es mucho más desagradable, casi tanto como el de la zopenca de tu novia. Sí, esa de la cara-paella con varices en la nariz que disfruta masajeando a marineros sexagenarios.

De todas formas, aunque no prescinda de mi mala leche, reconozco que vuestra carta me ha gustado y que os agradezco que no me mandéis insultos baratos ni gratuítos, sino con dosis de buen humor. Gracias tontorrones.

LOS CAPULLOS SIN ALMA

Hola **Super Idiota**. Tengo que reconocer que soy un lector de HOBBY COMPADRES porque me gusta ver a la gente haciendo unas labores poco «respetables». Pero mi revita favorita es ésta, pero tú no me gustas porque eres una mierda, un ser despreciable y te escribo para saber si sabes leer:

1) ¿Qué escondes dentro de tu cabeza?

2) ¿Cuántos son 1+1? No vale contar con los dedos (si es que tienes)

3) ¿Por qué se murió tu cacatúa tan pronto?

4) ¿Por qué *Game Gear* se hace tele y *Mega Drive* no?

5) Estoy atascado en el SOLEIL. Cuando estoy en la torre sale un tío feo llamado **SUPER GOLFO** que se echa un pedo y al personaje se le remueven las tripas y se muere luego. Tengo que apagar la consola porque el olor se sale, ¿qué opinas?

6) ¿Te limpias el culo con la cabeza de tu padre?

7) ¿Por qué te dejó la **Teniente Chaplin**?

8) Por cierto, la *Nomad* es una Saturn portátil, so paleto, inculto, hijo de ...

Jesús Jiménez y Super Listo, Mota del Cuervo

Vaya, vaya. Resulta que **Mota del Cuervo**, pueblo que conozco y que recomiendo la visita, está lleno de buitres. Que pena que el **Scopeta** edite la revista, porque si no podríais partiros el trasero con sus faltas de ortografía. Sólo han escrito bien sus nombres. En fin, estos dos seres son el prototipo de imbéciles de la España de charanga y pandereta, que se creen muy duros por insultar y demás. Teniendo en cuenta que su única cultura comienza por agri, qué más les puedes pedir. Vamos a hacerles felices y responder sus tonterías adolescentes.

1) Una cosa de color hueso llamado cerebro. No como vosotros, que tenéis una hoz y un arado.

2) La respuesta es idéntica al número de veces que has sido sodomizado hoy.

3) No murió, sencillamente se fugó con tu padre a un pueblo de La Mancha donde construyeron su nidito de amor y concibieron a dos preciosas lagartijas llamadas **Jesús** y **Súper Listo**, conocidas en el pueblo por su afición a montar en bici sin sillín.

4) Seréis gilitontos. Para qué córcholis quieres que una *Mega Drive* se convierta en tele si se tiene que estar forzósamente conectada a una. ¿Has probado a utilizar es grandioso truco que consiste en cambiar de canal? Vamos, si donde no hay no se puede sacar.

5) Opino que quizá no estás jugando al SOLEIL, sino al TETO TETO con tu colega. Ese ser que llamas **SUPER GOLFO** es, probablemente, una almorrana suya, que al explotar por la fricción produce un ruido y un olor semejante a un pedo. Si te cambias de calzoncillos una vez al día en vez de una al año probablemente desaparecerá el olor de tu consola.

6) No, prefiero el tacto de la espalda de tu madre aunque esté llena de pelos y de verrugas sanguinolentas.

7) Aunque en **Hobby Press** las historias de amor entre los currantes son habituales, te aseguro que yo nunca he estado en ese lugar infecto.

8) Por la boca muere el pez. La *Nomad*, además de que pasó a la historia, era una *Mega Drive* portátil y no una *Saturn*. Dale miel a los cerdos.

Bueno, esta última pregunta ha servido para que todos los lectores sepan que tipo de gente sois. Incultos, farsantes, descerebrados, patanes, bufones, zascandiles, pizpiretos, torpones y un par de cosas más que acaban en ones. Hasta nunca, petardos.

GUI-YEN A LA NBA... DE CABEZA

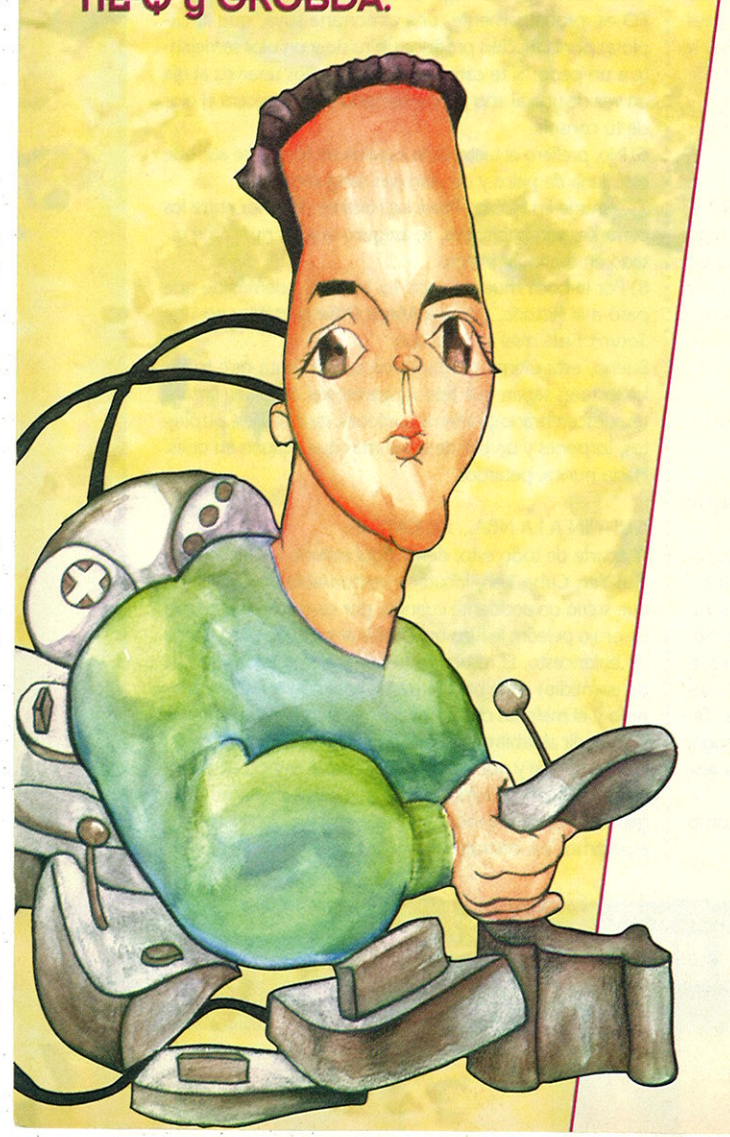
Y aparte de todo esto, desde aquí mando un recuerdo a **Gui-Yen Caba-Yen**, locutor y responsable de GAME 40, que sufrió un accidente cuando, por causa de una botella de orujo peleón, le hizo un *fatalitie* al suelo de una cancha de baloncesto. El resultado fue una pierna fracturada (la de enmedio) y un par de dedos mirando a Júpiter. **Manolo** y el melenas de **Carlos** aún no han parado de reirse y de pedir al árbitro falta personal (en ataque).

Que se fastidie y que cumpla el merecido castigo que el de arriba ha decidido infringir a los que como él, hacen de la gamba un arte. De todas formas, te echamos de menos y esperamos tus comentarios «infalibles».

THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

Con el lanzamiento en Japón del espléndido GENSO SUIKODEN, Konami se estrena en el mundo de los RPG de corte clásico en 32 bits. En la siguiente página podréis deleitaros con una nueva entrega de clásicos incunables de Namco. En esta ocasión los afortunados han sido XEVIOUS, MAPPY, DRAGON BUSTER, GAPLUS, CUTIE-Q y GROBDA.



PLAYSTATION





Los programadores de **Konami** han puesto punto y final a su ambicioso proyecto GENSO SUIKODEN, el más completo y perfecto *Action RPG* para 32 *bits*, exactamente ***PlayStation***. Aunque ARC THE LAD y BEYOND THE BEYOND poseían una calidad fuera de toda duda, la limitada duración de éstos impedía al usuario disfrutar horas y horas con su desarrollo. GENSO SUIKODEN ha solucionado este aspecto garantizando al avezado jugador días de juego. La calidad gráfica le sitúa a la cabeza del género junto al compacto de **SCE**, y la excelente banda sonora viene a demostrar una vez más que a la hora de componer músicas **Konami** es absolutamente única, con una mención especial para la guitarra acústica que nos acompaña durante la estancia en ca-



COMBATES

Surcando los extensos mapeados de GENSO SUIKODEN seremos sorprendidos por todo tipo de enemigos y habitantes de las tierras salvajes. En ese preciso momento se formará un espectacular remolino en pantalla y seremos agraciados con una espléndida vista isométrica con *zooms* y cambios de plano de todo tipo.





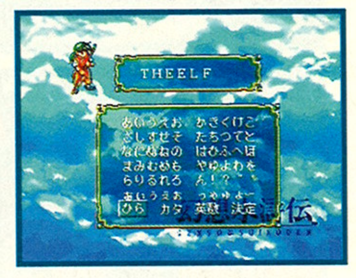












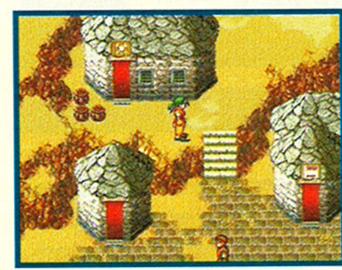




sa del protagonista. En el plano técnico destacar que aunque en un principio sólo podremos controlar a seis personajes, más adelante podremos reunir un ejército de hasta 108 guerreros. Los combates contra el enemigo tienen lugar en entornos isométricos con *zooms* y cambios de plano realmente espectaculares que dotan al juego de una auténtica atmósfera de 32 *bits*. En el caso de que poseamos un ejército, las batallas tendrán lugar en escenarios de perspectiva horizontal. Otro de los logros de **Konami** en GENSO SUIKODEN ha sido dotar a los personajes de inteligencia artificial para recrear actitudes reales. Los protagonistas crecen, cambian de opinión e incluso pueden llegar a morir en el transcurso del juego. El objetivo del juego es convertirse en comandante del imperio de Red Moon, puesto que actualmente ocupa el padre del protagonista de la historia, Tao McDonald. Ahora sólo falta que **Konami** se decida a traducir, al menos al idioma anglosajón, este gran *Action RPG*.







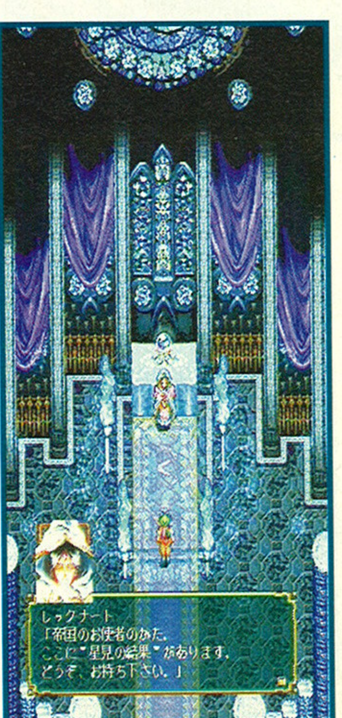




Este espectacular incursión de Konami en los *Action RPG* de 32 *bits* incorpora una *intro* al más puro estilo ARC THE LAD.

intro

La impresionante secuencia de imágenes se verá acompañada por una composición musical realmente soberbia.



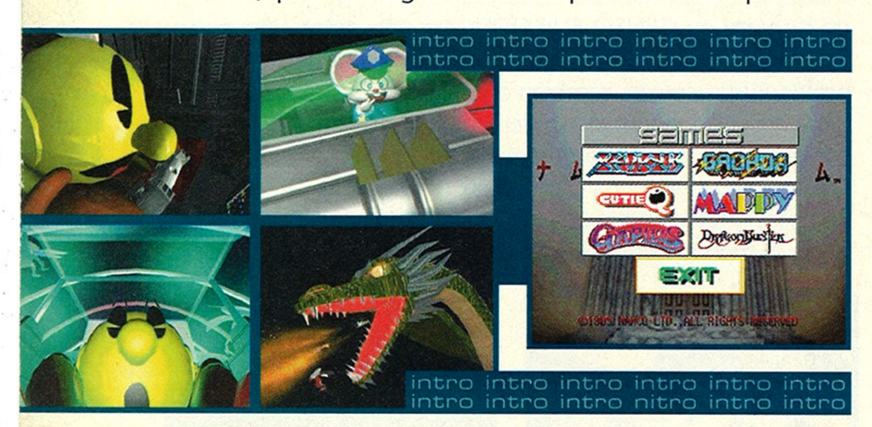
THE REAL GAMEMASTER

PLAYSTATION
MUSEUM CLASSICS VOL.2



NAMCO
JAPON
CD ROM

Tres meses después de daros a conocer el primer volumen de la serie, serán cinco en total, desde **Japón** nos llega el segundo NAMCO MUSEUM CLASSICS. Los juegos que protagonizan esta nueva edición son el mítico e inigualable XEVIOUS, que merece por sí solo el precio del CD, MAPPY, otro de los entrañables lanzamiento de **Namco**, GAPLUS, una versión renovada del clásico GALAGA, DRAGON BUSTER, una simpática incursión en los arcades de aventuras, el divertidísimo y casi desconocido GROBDA y, por último, una pieza de museo llamada CUTIE-Q que mezcla géneros tan dispares como el tipo ARKANOID y los *pinball*. Desde aquí aprovecho para daros la buena noticia de que al menos dos de estas recopilaciones de clásicos aparecerán en nuestro viejo y a veces olvidado continente. ¿Cuándo se decidirá **Namco** a incluir en su lista de clásico títulos como ROLLING THUNDER, PAC LAND o METRO CROSS?





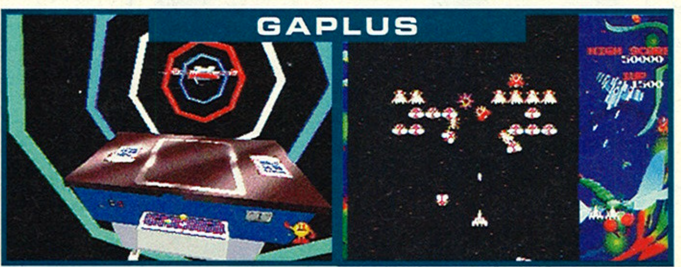
MUSEO

Una vez más se nos invita a visitar el mítico museo **Namco** para conocer más de cerca los secretos de la gran compañía.

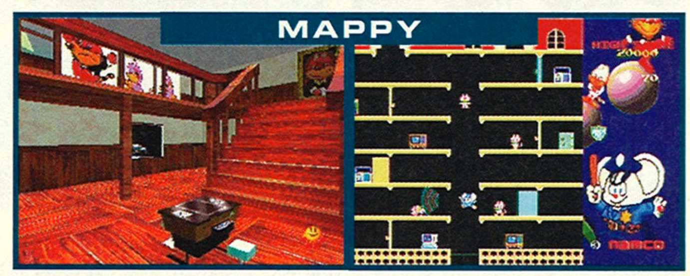
XEVIOUS



GAPLUS



MAPPY

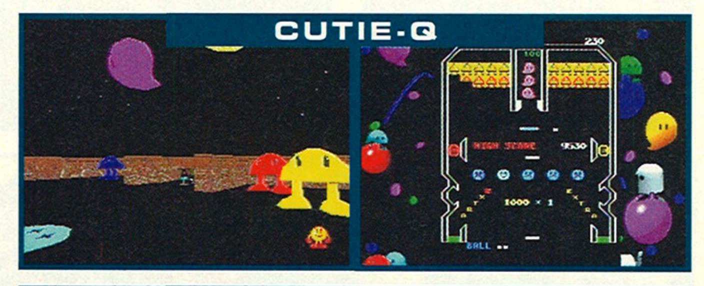


DRAGON BUSTER

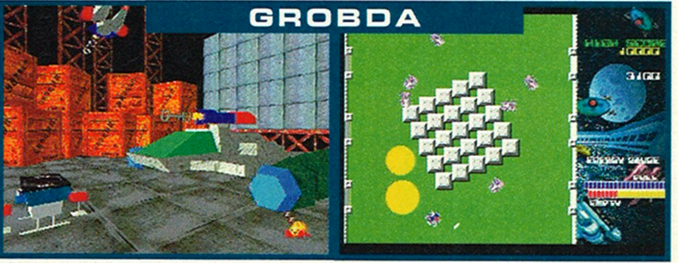


Aquí tenéis en toda su gloria los seis clásicos que incluye el segundo volumen publicado por **Namco** en Japón. Pronto veremos el primer volumen en Europa.

CUTIE-Q



GROBDA





La familia de SUPER JUEGOS vuelve a la carga un mes más. En esta ocasión os hemos preparado un explosivo cóctel de trucos sin olvidarnos, por supuesto, de los juegos más representativos de los 16 bits como TOY STORY para Mega Drive o EARTHWORM JIM 2 y DONKEY KONG COUNTRY para Super Nintendo. En otro orden de cosas hemos tenido que cerrar la boca a The Punisher, porque insistía que si untábamos de atún con tomate la Saturn, podíamos jugar con los juegos de PlayStation.

SEGA RALLY

SATURN

• • LAKESIDE, LANCIA STRATOS Y MAS • •



Para acceder al circuito *Lakeside*, el camino rápido consiste en acudir a la pantalla de MODE SELECT y apretar X e Y simultáneamente.
El coche más buscado del momento, que puede encontrarse dentro las posibilidades de los auténticos virtuosos de este juego, el *Lancia Stratos,* también tiene un truco muy secillo. Si os colocáis en la pantalla de MODE SELECT, pulsando X, Y, Z, Y, X tendréis acceso al nuevo coche en la pantalla de selección de vehículos. Si además queréis tenerle como oponente en el modo práctica, acudid a COURSE SELECT, y manteniendo pulsado Z, escoged el circuito con la C. No soltéis la Z hasta que empiece la carrera. También hay una modalidad oculta llamada HYPER CAR, que acelera todos los coches y les da mayor agarre. En la pantalla para escoger vehículo mantened pulsado X y pulsad C. Aparecerá una nueva lista de *records* para esta modalidad. El MIRROR MODE, cuando jugáis en *Arcade*, es fácil de obtener. Bastará con pulsar C mientras mantenéis pulsado Y en SELECT GAME SCREEN. Para obtenerlo en *Time Attack* o con dos jugadores deberéis repetir la misma operación pero en la pantalla de COURSE SELECT. Mientras observáis la repetición de una de vuestras carreras en «TV-style», apretad Z y abajo, con L y R controlaréis el Zoom. Las posibilidades de entretenimiento de este juego, como podéis observar, parecen no tener fin. Acelera al fondo e intenta superar todos tus *records*.







VIRTUA FIGHTER 2

SATURN

• • DURAL, OPCIONES EXTRA Y MAS SORPRESAS • •



Son muchos los secretos que oculta en su interior uno de los mejores juegos de lucha de la historia. Como era de esperar, en VIRTUA FIGHTER 2 también podéis escoger a Dural como luchador utilizando un pequeño truco. En la pantalla donde se seleccionan los personajes, si pulsáis ABAJO, ARRIBA, DERECHA, A + IZQUIERDA, obtendréis a Dural con su uniforme plateado. Para conseguir a Dural dorado, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, A + DERECHA. Ahora ya tenéis en vuestro a poder al maestro del combate, el que posee el compendio de golpes de todos los participantes en el torneo. Otra de las opciones que ocultaba el juego es la posibilidad de escoger el escenario y su tamaño, la duración de las repeticiones, etc. Todas estas opciones se encuentran en un menú que aparecerá cuando os acabéis el juego en *Expert mode*. Para ralentizar las repeticiones de los combates bastará con apretar A, B y C cuando ganéis un combate hasta que comience el **replay**. Las músicas del primer VIRTUA FIGHTER se encuentran en el CD de la segunda entrega. Si apretáis R en el mando del primer jugador, antes de que comience un combate y hasta que la música empiece a sonar os deleitaréis con la melodía de Sarah. Con R en el segundo mando conseguiréis la melodía de Jacky. Las poses de cada uno de los personajes cuando ganan un combate pueden ser controladas por el jugador. Apretando A, B, o C cuando ha terminado un *round* obtendréis una figura u otra. Si queréis que vuestro contrario copie la pose de vuestro personaje tendréis que hacer lo siguiente. Golpeadle para que tenga menos energía que vosotros. Después empujadle hasta el borde del ring, sin que se caiga, y manteniéndoos en contacto con él. Cuando el luchador haga la pose de la victoria empujará al adversario fuera del ring y éste le imitará todos los movimientos. Se comenta que hay una secuencia al final del juego sobre Dural. Para acceder a ella deberéis vencer a Dural en modo *Hard*. Según parece podéis hacerlo escogiendo la opción de *no damage* (inmunidad) en el menú de opciones. Espero que aprovechéis esta oportunidad y le saquéis el máximo provecho a este grandísimo juego, una joya del videojuego contemporáneo.



VIRTUA COP

SATURN

• • RANKING MODE Y OTRAS OPCIONES • •



Para conseguir las opciones que únicamente aparecen una vez se ha terminado el juego, encended vuestra consola y dejad el juego a su libre albedrío hasta que aparezca el logo de **Sega** con el fondo blanco. En cuanto lo veáis, mientras manetenéis pulsado C, ejecutad la siguiente combinación: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA. Ahora tendréis el Ranking Mode, Free Play (continuaciones infinitas, siempre que lo seleccionéis en el menú) y el Mirror Mode.





EARTHWORM JIM 2

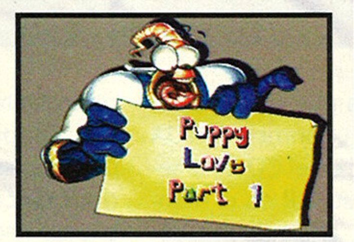
SUPER NINTENDO

• • CODIGOS A PORRILLO • •

Para introducir los siguientes códigos, comenzad una partida y pulsad START para pausar el juego.







Mientras tenéis pausado el juego podréis introducir cualquiera de los códigos.

- ★ **ACABAR UN NIVEL:** SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT.
- ★ **UNA VIDA:** IZQUIERDA, SELECT, DERECHA, SELECT, IZQUIERDA, SELECT, DERECHA.
- ★ **ENERGIA:** X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.
- ★ **MUNICION:** SELECT, X, X, X, X, X, X, SELECT
- ★ **PLASMA:** X, X, X, X, A, A, A, SELECT
- ★ **DISPARO TRIPLE:** X, X, X, X, A, A, X, SELECT
- ★ **MISILES DIRIGIDOS:** X, X, X, X, A, A, B, SELECT
- ★ **BURBUJAS:** X, X, X, X, A, B, A, SELECT
- ★ **NUKEN:** X, X, X, X, A, B, X, SELECT
- ★ **BOMBAS DE MOCO:** X, X, X, X, B, B, B, B
- ★ **CARAS DEL PROGRAMADOR:** A, A, B, A, A, X, B, SELECT
- ★ **CONTINUACIONES:** Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B

INMUNIDAD: A, A, X, A, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA

D.K. COUNTRY 2

SUPER NINTENDO

• • CINCUENTA VIDAS • •

Al igual que en la primera entrega de DONKEY KONG COUNTRY, hemos encontrado un truquejo para empezar el juego con 50 vidas, así como un MUSIC TEST. Además, existe la posibilidad de empezar cada nivel con Diddy y su compañera Dixie, pero sin ningún barril. Para conseguir el menú de músicas, tendréis que empezar una partida y situar el cursor sobre 2-PLAYER CONTEST. Una vez aquí pulsáis 5 veces ABAJO y el menú aparecerá en pantalla. Si volvéis a pulsar 5 veces ABAJO os encontraréis con otra opción llamada CHEAT MODE. Aquí podéis ejecutar esta combinación, Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO, para comenzar con 50 vidas o B, A, DERECHA, DERECHA, A, IZQUIERDA, A, X para que Dixie y Diddy se encuentren juntos desde el principio de cualquier fase del juego.



Pulsando 5 veces abajo obtendréis el menú de músicas del juego.



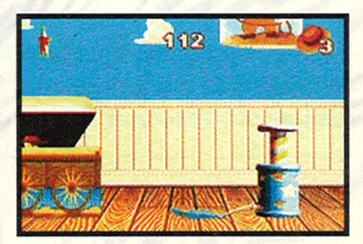
Si habéis realizado bien la combinación, Diddy comenzará con 50 vidas.

TOY STORY

MEGA DRIVE

• • INMUNIDAD Y NIVELES • •





En la pantalla de presentación, donde aparece Woody con las palabras PRESS START parpadeando, introduce la siguiente secuencia, A, B, DERECHA, A, C, A, ABAJO, A, B, DERECHA, A. Escucharéis a Woody gritar «¡hot, hot, hot!» indicando que el truco ha funcionado. Ahora comenzad una partida y al pausar pulsad A para saltar al siguiente nivel del juego. Para que Woody no reciba ningún daño de sus enemigos tendréis que llegar hasta el segundo nivel, cosa bastante fácil si utilizáis el truco anterior. Una vez en él, habrá que recoger las 3 estrellas de encima de la caja en la que tenéis que meter a los muñecos. Después, yendo hacia la derecha deberéis recolectar 4 estrellas más para sumar un total de 7. Con este número mágico de estrellas, retornad a la caja y meteos dentro, manteniendo ABAJO apretado hasta que la estrella que marca la energía de Woody comience a dar vueltas. A partir de ese instante el *cowboy* será completamente inmune.

WARHAWK

PLAYSTATION

• • PASSWORDS • •

LOS FINALES: Círculo, Triángulo, Círculo, Espacio, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo
REVISAR LAS MEJORAS ESPECIALES: Círculo, X, Cuadrado, Espacio, X, X, Círculo, X
WARHAWK A-LA-MODE: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Espacio, Círculo, Círculo, Círculo
ARMAS INFINITAS: X, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X, X
MODO THOR: Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, X. Círculo
MODO KALI: X, Cuadrado, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo
XXXXXXXXX: X, Cuadrado, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo



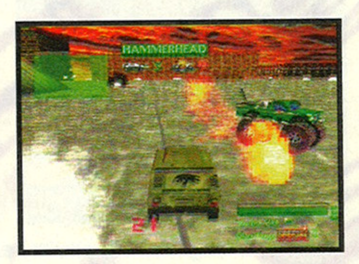


TWISTED METAL

PLAYSTATION

• • PASSWORDS • •





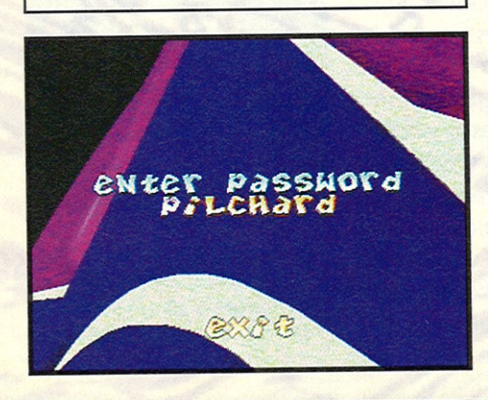
WAREHOUSES: Círculo, triángulo, cuadrado, círculo, círculo
FREEWAYS: X, cuadrado, cuadrado, círculo triángulo
RIVER: X, triángulo, cuadrado, círculo, cuadrado
SUBURBS: X, cuadrado, triángulo, triángulo, triángulo,
ROOFTOPS: Cuadrado, triángulo, X, círculo, X
INMUNIDAD: Cuadrado, triángulo, X, espacio, círculo.
ARMAS: Triángulo, espacio, cuadrado, círculo, círculo.
DESCONOCIDO: Triángulo, X, triángulo, triángulo, círculo.
HELICOPTERO: Círculo, círculo, triángulo, X.
LUCHA POR TU VIDA: Cuadrado, triángulo, círculo, cuadrado, cuadrado.
FIGHT MINION: Triángulo, X, círculo, cuadrado, triángulo.

JOHNNY BAZOOKATONE

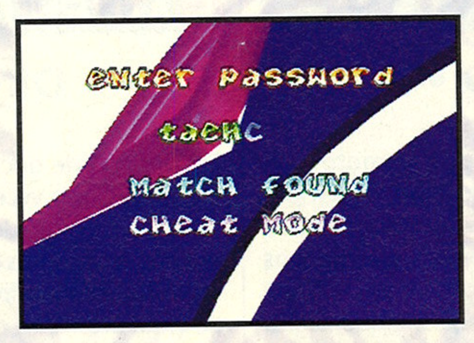
PLAYSTATION / SATURN

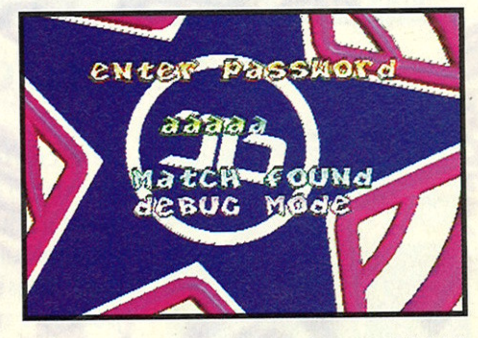
PLAYSTATION

FASE 1:	ZARTACLA
FASE 2:	RINGMYBELL
FASE 3:	SCRAMBLED
FASE 4:	ANASTHETIC
FASE 5:	ETAGSLLEH



• • PASSWORDS • •





Este título destaca por su excesiva dificultad, algo que **The Punisher** ha podido comprobar en sus propias carnes. Os damos los *passwords* para las fases de la versión *PlayStation* y además otras claves para poder elegir nivel o ser inmune en ambas versiones. Para ***Saturn***, AAAAA os permitirá acceder a un menú secreto, y con TAEHC conseguirés vidas infinitas. En ***PlayStation*** tenéis KRISTIAN para seleccionar fase y PILCHARD que hará que os volváis invisibles a los ojos enemigos.



DOOM

PLAYSTATION









Con X, triángulo, L1, arriba, abajo, R2, izquierda, izquierda obtendréis todas las armas disponibles.





Para elegir el nivel que queréis visitar introducid, Derecha, izquierda, R2, R1, triángulo, L1, círculo, X.

• • TODOS LOS SECRETOS • •

★ **TODAS LAS ARMAS Y MUNICION:** X, Triángulo, L1, arriba, abajo, R2, izquierda, izquierda.
★ **INMUNIDAD:** Abajo, L2, cuadrado, R1, derecha, L1, izquierda, círculo
★ **TODO EL MAPA:** Triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, derecha.
★ **TODO EL MAPA:** Triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, R1
★ **TODO EL MAPA Y OBJETOS:** Triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, círculo.
★ **FREE STUFF:** X, triángulo, L1, arriba, abajo, R2, izquierda, izquierda.
★ **ELEGIR NIVEL:** Derecha, izquierda, R2, R1, triángulo, L1, círculo, X.
★ **RAYOS X:** L1, R2, L2, R1, derecha, triángulo, X, derecha.

Uno de los juegos que más sensación ha causado entre los usuarios de *PlayStation* ha sido el DOOM. Sobre todo gracias a la fama que le precedía a su paso por el mundo del *PC*. La versión para estas máquinas contaba con una serie de trucos que los programadores no se han olvidado de introducir en la entrega para los 32 **bits** de **Sony**. De esta forma podréis empezar desde el primer momento arrasando en el primer nivel con las armas más potentes, o pasear tranquilamente mientras contempláis que los disparos no os hacen daño alguno. También existe la posibilidad de elegir el nivel en le que queréis demostrar vuestra maestría con el gatillo y obtener la visión de rayos X que os permite contemplar lo que se esconde tras los decorados del juego. Todos los códigos de la tabla superior deberán introducirse después de comenzar una partida, en las opciones que aparecen al pausar el juego. Nunca viene mal tener ventaja ante enemigos tan implacables.

HANG ON GP '96

SATURN

• • SUPERMOTO • •



Este juego es la gran promesa motociclística para los amantes de las 2 ruedas que tengan una Saturn en casa.

Para conseguir la moto más alucinante de todos los tiempos tendréis que terminar primero en cualquiera de los circuitos para conseguir la copa. Después será necesario que hagáis un tiempo por debajo de vuestra marca, al menos 1 minuto y 29 segundos. Si lo conseguís, la súper moto estará en la pantalla de selección de máquinas a vuestra disposición.

OFF WORLD INTERCEPTOR

SATURN / PLAYSTATION

• • DINERO, DINERO • •

En el menú de opciones, pulsad A, B, C seis veces y L. Si el truco ha funcionado escucharéis misiles y habréis ganado un montón de dinero fresco y libre de impuestos. En la entrega para *PlayStation* la mecánica es la misma los botones cuadrado, X, círculo, seis veces y pulsando L1 al final. Ahora podéis iros de compras tan ricamente y sin temor a la bancarrota.



Si habéis ejecutado bien el truco escucharéis misiles y al empezar tendréis mucho dinero.

TRUCOS del LECTOR

STREET FIGHTER ALPHA

PLAYSTATION

• • COMO CONSEGUIR LOS 3 LUCHADORES OCULTOS • •

A K U M A



El truco puede ser ejecutado por 2 jugadores para que disfruten con Akuma.

Con L2 apretado dirigíos a la interrogación, en la pantalla de selección de personaje, y ejecutáis la siguiente secuencia:

JUGADOR 1: IZQUIERDA TRES VECES, ABAJO 3 VECES, y TRIANGULO y CUADRADO a la vez, para escoger a Akuma con el color normal, y CIRCULO y X para que aparezca con otro color.

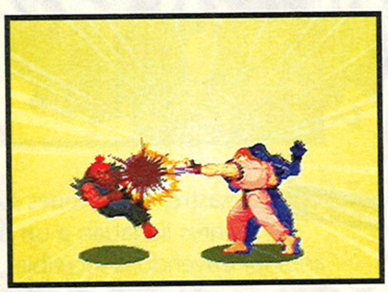
JUGADOR 2: DERECHA 3 veces, ABAJO 3 veces y con TRIANGULO y CUADRADO a la vez escogeréis el color normal. Con CIRCULO y X para el otro uniforme.



D A N



Otra vez en la pantalla de selección. Es la misma combinación para los dos jugadores.Con L2 apretado en la interrogación, si queréis el color habitual del uniforme: TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO y TRIANGULO. Y para obtener el otro color: TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO y TRIANGULO.



B I S O N



Con L2 apretado en la interrogación. Para el jugador 1, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, (color normal) TRIANGULO y CUADRADO a la vez, y CIRCULO y X para el otro color. El jugador 2, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ABAJO, e igual que antes para el color.



Desde las indómitas calles de «Alkorkón», el «Comando Imberbe» compuesto por **Mario Amor Latorre** y el intrépido **Doc**, un destripaterrones de mucho cuidado, nos envía como encontrar a Akuma, Dan y Bison en STREET FIGHTER ALPHA. Les ha costado lo suyo, sus dedos despellejados apenas pudieron marcar el teléfono de la redacción, pero finalmente aquí lo tenéis. Gracias muchachotes y seguid en la brecha.

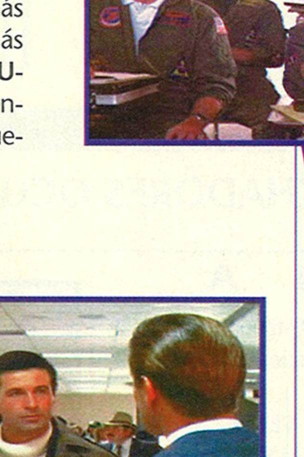


Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO

NOVEDAD

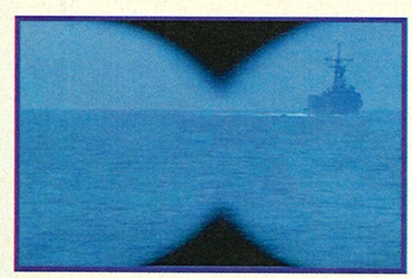
El capitán de la armada soviética Marko Ramius, interpretado por **Sean Connery**, desobedece órdenes superiores y se dirije hacia los **Estados Unidos** con el más poderoso submarino nuclear jamás construido: el indetectable **OCTUBRE ROJO**. Una película de suspense bélico sin precedentes en la guerra submarina.



La calidad cinematográfica de esta superproducción de la **Paramount** ha quedado fuera de toda duda tras el éxito cosechado en formato vídeo convencional. La abundancia de paisajes oscuros hace que el enemigo número 1 del formato VIDEO CD, la pixelación, moleste un poco. Un problema que los últimos títulos han solventado.

■ **Calidad de imagen: 6. P.V.P.: 4.600 Pts.**







TOP GUN

CATALOGO

La hábil combinación de acción, música y fotografía aérea hicieron de esta película todo un éxito, lanzando a la fama al hasta entonces desconocido **Tom Cruise**. **Kelly McGillis** compartió protagonismo en la película en el papel de una instructora de vuelo que vive un apasionado romance con Maverick, un alumno aventajado de la escuela de pilotos **Top Gun**. La excelente banda sonora (Take My Breath Away obtuvo un Oscar a la mejor canción) es uno de sus alicientes más destacados .

■ **Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.**





¡VIVEN!

NOVEDAD

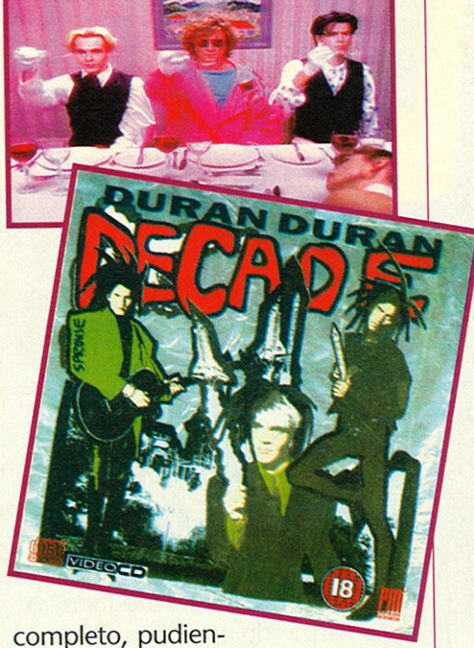
El viernes 13 de Octubre de 1972, un hecho real conmocionó al mundo: un avión se había estrellado en el mismo corazón de los **Andes** y, tras ocho días de intensa búsqueda sin resultados, se dieron por muertos a todos los pasajeros. Diez semanas después del desastre, dos jóvenes supervivientes llegaban a un pueblo andino, trayendo la increíble noticia de que acababan de cruzar los **Andes** a pie y que, tras 70 días en medio de las nieves eternas de la Cordillera, quedaban otras catorce personas. Estaban vivos, pero el precio fue el de cometer un acto que desató un sinfín de pasiones... y de polémicas. Todo un ejemplo del valor del ser humano en las condiciones más adversas.

■ **Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.**





música



DURAN DURAN
Decade
NOVEDAD

Uno de los títulos más recomendables por lo inédito de su contenido, ya que incluye las versiones completas de los vídeos que en muchos casos fueron recortados por la censura británica dado el contenido sexual de alguna de las imágenes. Wild Boy, sin duda su mejor tema, se nos presenta en completo, pudiendo disfrutar de muchos pasajes desconocidos hasta el momento. The Reflex, Save a Prayer y el polémico Girls On Film, acompañan a sus canciones más modernas, como Serious, Skin Trade, Come Undone o Notorious. Una oportunidad única para descubrir las excelencias de un grupo que, por haber sido catalogado de «adolescentes», no obtuvo el reconocimiento merecido.

■ **Calidad de imagen: 8. P.V.P.: 5.800 Pts.**





BON JOVI
▪ Crossroad... 1





U2
▪ Rattle and Hum 2

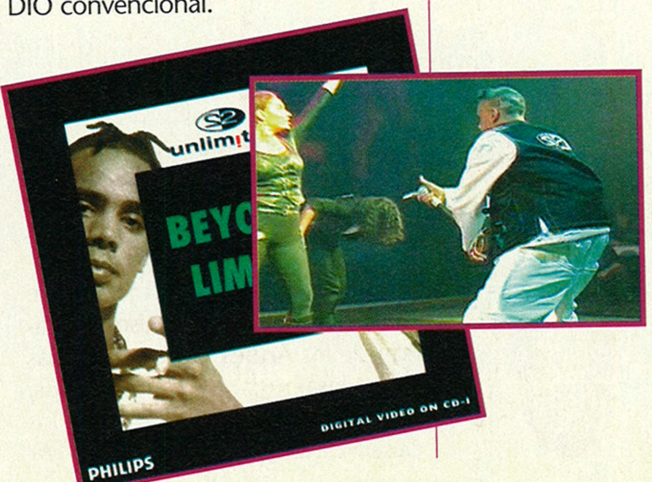
TINA TURNER
▪ Barcelona 3

THE POLICE
▪ Outlands... 4

DIRE STRAITS
▪ On the night 5

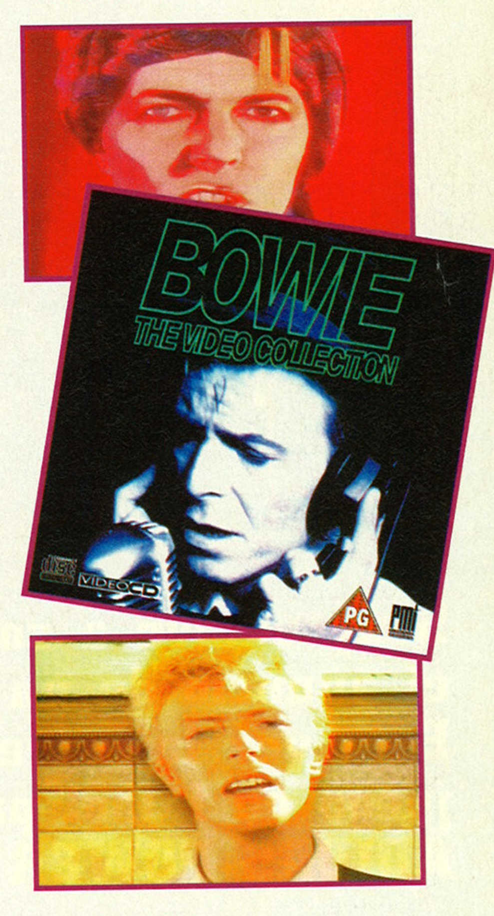
2 UNLIMITED
Beyond Limits
CATALOGO

Anita y Ray, los componentes de este exitoso dúo holandés, nos presentan toda una colección de sus mejores videoclips. El compacto incluye la posibilidad de poder escuchar 8 de sus canciones en cualquier reproductor de CD AUDIO convencional.



Mención especial merecen las actuaciones en directo, todo un espectáculo visual que manifiesta el poder de convocatoria de esta pareja. Temas como No Limit, Tribal Dance y muchos más podrán ser disfrutados en cualquier reproductor ***CDi***. También recoje un album fotográfico y una selección de los mejores momentos del grupo.

■ **Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 5.800 Pts.**



DAVID BOWIE
The Video Collection
NOVEDAD

Nada menos que 108 minutos en 2 discos compactos que contienen toda la antología en materia de videoclips del popular y polifacético cantante británico. Desde sus primeras canciones hasta las más recientes, en las que podremos comprobar su evolución tanto artística como de aspecto. Por supuesto Blue Jean, Let´s Dance, Absolute Beginners, Day In Day Out, Fame y un repaso por toda su discografía están incluidos en este fantástico doble CD, especialmente recomendado para sus seguidores más fieles.

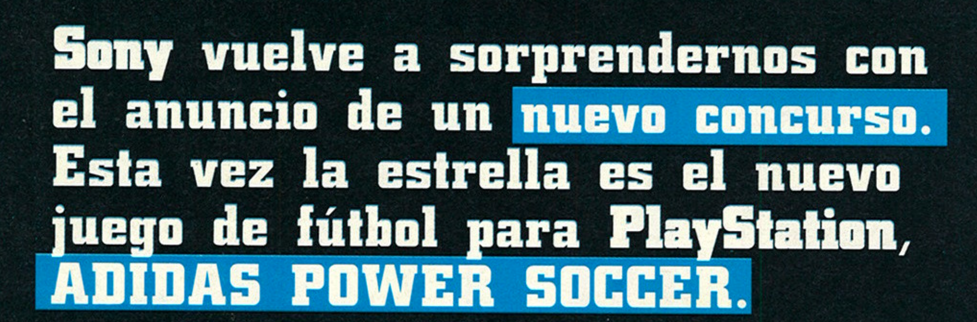
■ **Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.**

¡AVISO URGENTE!









Sony vuelve a sorprendernos con el anuncio de un nuevo concurso. Esta vez la estrella es el nuevo juego de fútbol para PlayStation, ADIDAS POWER SOCCER.



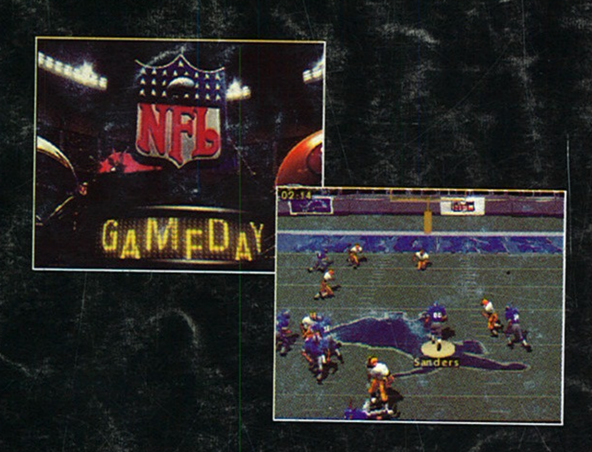


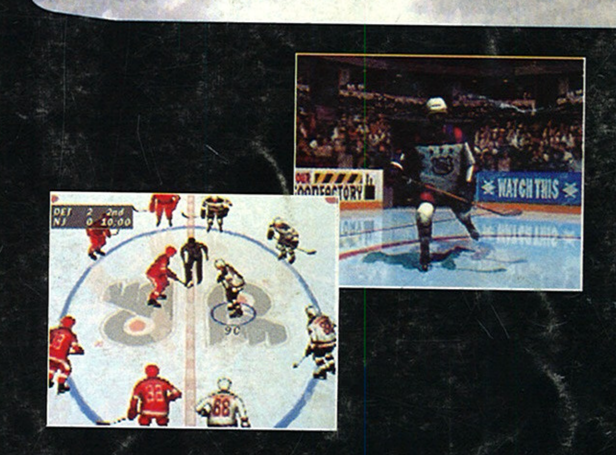






YA ESTA BIEN DE VER PARTIDOS VIA SATELITE





Si quieres vivir de verdad el mejor deporte U.S.A. conecta tu PlayStation. NFL Game Day y NHL Face Off son los nuevos simuladores de deporte de Playstation. Y también los más reales y rápidos que nunca has visto. Porque todo el poder de tu consola se dispara para convertirte en un jugador profesional de las Ligas U.S.A. de hockey sobre hielo y fútbol americano. Coge tu mando y juega de verdad. Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



